ВЛАДИМИР ШЕРКОВИН

ФЕНОМЕН ИГРЫ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Автор книги, Владимир Яковлевич Ворошилов - создатель и ведущий популярнейшей телепередачи «Что? Где? Когда?». В своей книге он делится некоторыми мыслями, опытом, навыками, возникшими в работе над игрой "Что? Где? Когда?"

- Предисловие
- От автора
- Бедный родственник Мельпомены
- Игра или "игрушки"
- Качество игры или игра качеств?
- Главное — противоборство, конфликт
- Модель первая
- Модель вторая
- Модель третья
- Модель четвертая
- Стереотипы
- Режиссура предвидения
- Сюжет игры
- Главные и второстепенные действующие лица
- Правила игры
- Как это делается?
- Система отсчета, система судейства
- Оружие борьбы — вопросы
- Приз — не результат, а средство борьбы
- Музыкальное оформление и театрализация игры
- Куда ведет ведущий?
- Наша "труппа"
- С чего начать?
- Отборочный тур
- Несколько мелких практических советов
- Популярность — что это такое?
- Вместо послесловия

Предисловие

Книга, которую вы держите в руках, написана человеком, окрещенным одной из центральных газет как "Инкогнито из Останкино". И действительно, Владимир Ворошилов, в отличие от всех своих телевизионных собратьев-ведущих, предпочитает не появляться на экране. В передаче "Что? Где? Когда?", придуманной и созданной им, «присутствует» лишь его голос. Лишь… Но это, оказывается, и создает тот уникальный эффект притяжения зрительного интереса и к личности ведущего (надежно скрытой) и к действию, которым эта личность управляет. С такого неожиданного истолкования роли ведущего В. Ворошилова начинается режиссер В. Ворошилов. Он избрал ареной своего творчества зрелище, игру, или, как сам он определяет, "документальный спектакль". В этом, пока толком не изученном, деле множество любопытнейших секретов, и автор щедро делится ими, признаваясь в самом сокровенном, проверенном многолетним трудом. Причем делает он это страстно, увлеченно, порой с острым полемическим задором, без чего Владимира Ворошилова трудно представить.

Эта книга вместила в себя и монолог человека, великолепно чувствующего природу телевизионного искусства, и драгоценные зерна методологического опыта, так необходимого энтузиастам, организующим в залах рабочих и студенческих клубов любительские варианты конкурса «знатоков», и набор точно подобранных вопросов, разыгранных в то или иное время за круглым столом в Останкине. В такой многоплановости повествования видится широкий диапазон полезного действия этого издания, подобного которому, кажется, до сих пор не было. Впрочем, из только что опубликованной в журнале «Юность» автобиографической повести Бориса Васильева "Мои кони…" можно узнать, что известный писатель, как он сам признается, "впервые напечатался не как прозаик и не как драматург, а как составитель сборника сценариев КВН для самодеятельности и автор предисловия в издательстве "Советская Россия". Эта книжка — первая, и она дорога мне совершенно особо".

Та книжечка, ставшая теперь библиографической редкостью, сослужила доброе дело! Ушел с телеэкрана КВН, но играть в КВН продолжают в Москве и Тольятти, в Киеве и Ленинграде. География конкурсов с участием «знатоков» еще шире. Интерес к знанию, вкус к содержательному общению, жажда испытать себя в интеллектуальной борьбе — вот что привлекает людей, особенно молодых, в игре, изобретенной Владимиром Ворошиловым и им

же постоянно обновляемой.

Написав эту книгу, он перестал быть "Инкогнито из Останкино". Он рассказал обо всем. Но, хорошо зная этого мастера и разрабатывая его же тезис о "режиссуре предвидения", берусь утверждать: прежде чем рассекретить свои «изобретения», он заготовил ровно столько же блистательных новинок. Вот увидите! На телеэкране, разумеется.

Главный редактор Главной редакции программ для молодежи Центрального телевидения лауреат Государственной премии СССР Евгений ШИРОКОВ

От автора

Игра, в том или ином своем обличии, сопровождает человека со дня его рождения. Игра делает его жизнь более радостной, счастливой, воспитывает творческое отношение к действительности. Там, где нет игры, жизнь становится однообразной, скучной.

К сожалению, не только клубы и дворцы культуры, но и мы сами в своей повседневной жизни несколько охладели к этой форме человеческого общения.

Пожалуй, только телевидение поддерживает интерес, вкус к игре. Стоит появиться на голубом экране новой игре, как десятки тысяч ее нетелевизионных двойников начинают возникать во всех уголках нашей страны.

Так случилось, что автор этих строк вот уже скоро двадцать лет работает в этом телевизионном жанре. «Аукцион», "А ну-ка, парни!", "Что? Где? Когда?".

Недавно в телеклуб знатоков "Что? Где? Когда?" пришло письмо от миллионного зрителя. Анализ почты показывает, что в этой игре участвуют люди всех категорий, независимо от возраста, профессии, образования и места жительства. "Игре все возрасты покорны".

В наши дни на тысячах площадок в разных городах и поселках возникают "клубы знатоков", играют в игру "Что? Где? Когда?".

Между тем процесс переноса телевизионного варианта игры на сцены клубов и дворцов культуры не прост. Практика показывает, что механическое подражание, копирование телевизионных форм игры, как правило, успеха не приносит. Процесс этот требует подлинного творчества и хотя бы общей ориентации в проблеме.

Этим целям и должна послужить эта книга. Автор понимает, что охватить проблему со всех сторон ему не удастся. Игра как форма человеческой деятельности — понятие неисчерпаемое.

Он хочет просто поделиться некоторыми мыслями, опытом, навыками, возникшими в работе над игрой "Что? Где? Когда?".

Он надеется, что этот опыт окажется полезен будущим режиссерам, устроителям игр.

И последнее. Игра по самой своей сути есть поступок, действие, она не терпит долгих теоретических рассуждений.

В этой книге читатель может не только подумать над некоторыми общими проблемами игры, но и принять в ней участие. Между главами помещены вопросы из числа

присылаемых в телевизионный "Клуб знатоков". Они вовлекают в саму атмосферу игры, соотносят теорию с практикой. Автор пытается прогнозировать их обсуждение.

Этот опыт может пригодиться при отборе и придумывании новых вопросов. Впрочем, можно ознакомиться с ними и в конце чтения. Решать эту «тактическую» задачу вам самим.

Бедный родственник Мельпомены

Лекции и концерты, вечера отдыха и танцевальные вечера, дискуссии и пресс-конференции, устные журналы, карнавалы, праздничные гулянья, культпоходы, выставки, демонстрации мод и т. д. и т. п. Список этот можно было бы продолжить. Но давайте попробуем озаглавить этот список. Вспомним, как могли бы мы назвать каждое из этих событий? Ну конечно, перед нами не что иное, как "список мероприятий". «Мероприятие» — этим далеко не поэтичным словом мы обычно называем самое дорогое, что даровано человеку природой, — общение.

Что же объединяет эти устоявшиеся формы человеческого общения? В чем уникальность каждой формы? Есть ли общие закономерности, определяющие их успех? Как мало мы знаем об этом! Сколько возможностей упущено! Сколько скучных, долгих часов нашей быстротечной жизни отдано этим «мероприятиям»! И почти ничего не получено взамен. Ни радости, ни творческого удовлетворения. А какими увлекательными эти часы могли бы стать!

Но сейчас мы говорим об игре. Игре, которая зачастую тоже украшает список мероприятий. В игре, так же как и в любом другом «мероприятии», в центре заранее запланированное событие. Но не просто событие, а событие, сутью которого является борьба, схватка противоборствующих сторон, другими словами — конфликт. Например: можно ли играть в футбол без двух команд, без соперников, играть в одни ворота? Конечно, нет. Это будет не игра, а тренировка, подготовка к настоящей игре. Сколько бы мы ни приводили игр в пример, в каждой из них — конфликт, в каждой — две или несколько противоборствующих сил, между которыми, собственно, и происходит игра, как таковая. И удивительно, как эта коренная, структурная черта роднит игру с "высокой драмой". В профессиональной драматургии конфликт — основа и стержень всего происходящего. Драма без конфликта — автомобиль без мотора. Прошу прощения за этот банальный, но тем не менее очень наглядный пример. Но ведь как только мы признаем структуру конфликта основой игры, так тут же должны, обязаны и все остальные качества драматического спектакля «примерить» к нашему «объекту». И «костюм» оказывается в самую пору, в самый раз!

Сюжет и фабула получают законченное развитие в игре, со своей экспозицией, завязкой, кульминацией и развязкой, со сложным переплетением главных и побочных сюжетных линий.

Главные и второстепенные действующие лица — все это также находит в игре яркое выражение. А образы героев, характеры, все, что мы называем жизнью человеческого духа, — разве в игре не поражает нас именно это. Недаром в народе издавна говорили: "В игре да в дороге узнают людей".

Да, за что ни возьмись, под каким углом ни посмотри на игру — в любом ракурсе она предстает перед нами в виде полноправного драматического спектакля. С одной лишь оговоркой — спектакля документального, ибо вместо профессиональных актеров в игре действуют настоящие, подлинные люди. И чем серьезнее мы начнем относиться к игре как к спектаклю, тем быстрее создадим новые массовые игровые зрелища, тем быстрее мы перейдем от «мероприятий» к искусству.

Ведь существует документальная драматургия. Вспомним хотя бы Михаила Шатрова с его "опытами документальной драмы". Документ в этих опытах «работает» не хуже, чем творческое воображение, фантазия художника. И зритель воспринимает его ничуть не менее эмоционально.

Недавно в «Правде» была опубликована статья Евгения Габриловича о современной теледраматургии. В ней автор утверждает, что будущее теледраматургии в "монтаже подлинных кусков жизни". Здесь, мол, соединяется все самое ценное, что есть в телевидении — репортаж, подлинное событие в момент его возникновения, — с высшим проявлением художнического таланта — с монтажом. Очевидно, не столько и не только с монтажом кинопленки, сколько с монтажом осмысления, сопоставления явлений и фактов жизни в сознании художника. Итак, с драматургией факта все ясно — после периода «незаконного» существования она, наконец, была признана и заняла свое место в разряде "высоких искусств".

Ну, а как быть с документальной режиссурой, с тем же самым документальным спектаклем? Приходится признать, что он для нашей критики, для нашего общественного мнения вроде бы и не существует вовсе. Официально этот документальный спектакль пока еще никем не зарегистрирован. И это несмотря на то, что появился документальный спектакль намного раньше своего «артистического» собрата. Очевидно, еще языческие жрецы пробовали свои силы на поприще документальной режиссуры.

Если внимательно присмотреться, то окажется, что наиболее известные элементы так называемых документальных представлений, ставшие классическими и повторяемые каждый раз в качестве «стихийных», в свое время были придуманы и поставлены высокоодаренными профессиональными

режиссерами. В качестве примера вспомним физкультурный парад на Красной площади и его, пожалуй, самую выразительную часть, когда маленькие участники парада бегут с охапками цветов к Мавзолею, — все это впервые придумано театральным режиссером Вс. Мейерхольдом. Как мешает нам любительщина, невежество в подходе к решению этих проблем. Ведь никому, скажем, не придет в голову поручить бухгалтеру провести репетицию с актерами, пусть даже с непрофессиональными. А вот срепетировать выпускной бал в школе или вечер юмора в клубе можно поручить кому угодно. Лишь бы человек был побойчее да голос погромче. Вот и плодятся в бесчисленном количестве мероприятия, как две капли воды похожие друг на друга, а следовательно, давно утратившие и свое эмоциональное воздействие и свои воспитательные, организующие функции.

Но вернемся к игре. У нас с вами "Клуб знатоков" — клуб людей, находящих пользу и удовольствие от игры в "Что? Где? Когда?". И каждая такая встреча в клубе, каждая такая игра, хотим мы этого или нет, является самым настоящим документальным спектаклем. Некоторые ошибочно считают "Что? Где? Когда?" викториной, видя в этом слове определение жанра.

Слово «викторина» вообще появилось в 20-х годах. Его придумал всем известный советский журналист и писатель Михаил Кольцов. Придумал как название, шапку над газетной подборкой, включающей в себя различные вопросы, шарады, ребусы и т. д. Готовил эту развлекательную полосу некий Виктор, сотрудник газеты. Вот от этого Виктора и произошла «викторина». Впоследствии нашли связь этого слова со словом «победа». Виктор — победитель по-латински. И стали этим словом обозначать все, что имеет вопросы и ответы. К определению коренных жанровых особенностей, конечно, слово «викторина» никакого отношения не имеет.

Жанр предельно ясен — это игра. Если это игра на телевидении — то телевизионная игра.

У «актерского» драматического спектакля есть разновидности — комедия, трагедия, фарс, мелодрама и др. Так и у документального спектакля есть разные формы. Одной из них является игра, игра как особенность конфликта, как основная структурная характеристика данного вида зрелища.

Останавливаться подробно на чисто театральной стороне дела нет смысла — к услугам каждого желающего обширная литература о режиссуре и постановке драматических спектаклей. Мы попробуем затронуть лишь те стороны работы, которые отличают именно этот вид документальной режиссуры.

Тема подсказана группой участников любительской

киностудии "Нива".

Вопрос.

На одной из железнодорожных станций нашей страны часы всегда показывают одно и то же время, а именно 6 часов 5 минут. Почему?

Минута обсуждения.

Может быть, на этом полустанке начальник — человек с юмором, и он не хочет, чтобы пассажиры расстраивались из-за опоздания поездов? Вряд ли такой ответ может обеспечить победу в игре "Что? Где? Когда?".

Может быть, это уникальные, старинные часы, своеобразный памятник архитектуры? Ответ более или менее изящный, но в достаточной степени не определенный. Подобных «оригинальных» версий может быть великое множество. Вчера, например, здесь была киносъемка, а в сценарии время именно такое. Ведь был же фильм "В 6 часов вечера после войны". А может быть, это станция, мимо которой вообще не ходят поезда? Какая-нибудь заброшенная ветка.

Нет, не то. Часы стоят… Они остановились или их остановили? Если сами, то за прошедший срок, конечно, их должны были бы починить или завести! Если их остановили, то кто и зачем? Часы останавливают, когда хотят сохранить в памяти этот час, это мгновение. "Счастливые часов не наблюдают". Может быть, несчастные ведут счет времени? Значит, часы показывают время, когда случилось событие, которое должно остаться в памяти, печальной памяти. Может быть, связать это печальное событие с железнодорожной станцией? Железнодорожная катастрофа. Вряд ли стоило бы напоминать о ней отъезжающим пассажирам. Тогда событие, хотя и горестное, но не связанное впрямую с железной дорогой, а, видимо, происшедшее поблизости. Единственное, за что еще можно зацепиться, — это за время, которое указывают стрелки часов…

Ответ на вопрос.

Седьмого ноября 1910 года на малоизвестной станции Астапово в 6 часов 5 минут утра скончался Лев Николаевич Толстой. С тех пор часы на этой станции показывают только это время.

Игра или "игрушки"

Существует легенда, по которой однажды к великому Микеланджело обратились с вопросом: "Скажите, как вам удаются такие прекрасные скульптуры? В чем секрет вашего творчества?" И будто бы он ответил: "Никакого секрета нет. Просто я отсекаю все лишнее". Не знаю, был ли этот случай на самом деле, но иногда мне кажется, что вполне мог бы быть. Хотя бы потому, что прежде, чем отсечь лишнее, нужно точно его увидеть и суметь отличить это лишнее от самого предмета искусства.

Предмет нашего разговора сегодня — игра. Игра с большой буквы, игра как некий своеобразный феномен, спектакль, некое действие, которое можно организовать на любой площадке: от маленькой комнаты и скамейки в саду до огромных залов, клубов и дворцов культуры. Игра, которой были бы увлечены и ее создатели, и ее участники, и которая доставила бы им не только огромную пользу, но и истинное наслаждение.

Что же такое игра? Стоит только произнести это емкое слово, как тотчас нас буквально захлестнет шквал ассоциаций, образов, видений, как будто бы и не связанных между собой.

В самом деле, существуют спортивные игры, Олимпийские игры, телевизионные, театральные и даже азартные игры. "Раскрыть чью-нибудь игру" — значит разоблачить, обнаружить тайные намерения. Но ведь и дети тоже играют. Игра вообще дело веселое, легкое, недаром деды наши говорили: "Старый хочет спать, а молодой — играть", "Шампанское играет", "Румянец играет на лице", "Глаза так и играют!" Играть — значит шутить, забавляться, тешиться, резвиться. Играют в куклы, в жмурки, в казаки-разбойники, котята играют между собой. Но и кошка играет с мышкой, прежде чем полакомиться ею. Играют, как известно, и на музыкальных инструментах. А Федя Протасов у Льва Толстого говорил, что разлюбил Лизу, потому что в их жизни не было игры! Об игроках пишут книги, снимают фильмы. Вспомним "Пиковую даму" Пушкина, «Игроков» Гоголя, "Игру в бисер" Гессе и др. Да что там "Игра в бисер"! Рулетка в Монте-Карло дала толчок к созданию теории вероятностей, одного из важнейших разделов высшей математики.

Мы называем футбол игрой, шахматы — игрой, городки — игрой. Мы знаем, что раньше играли в бирюльки (хотя и не очень представляем себе, что это такое), в фанты. Можно играть в «балду», в карты, в домино, в бильярд.

В старину были народные игрища. Игрища эти собирали тьму народа, и многие веселые и серьезные дела вершились на этих

сборищах, сходках.

Приходят на ум понятия: "Игра природы", "Игра ума", "Игра страстей" и даже "Игра случая". Как это у Пушкина? "Игралища таинственной игры, металися смущенные народы".

А театр, кино… — ведь там все суть игры! Играют актеры, но и не только! Ведь свадьбу «играем» мы сами, без актеров. А иногда и "комедию играем" перед кем-нибудь. А то и «разыгрываем» кого-нибудь или на руку кому-нибудь «сыграем».

Существует стройная научная теория игр, в которой могут разобраться, пожалуй, только математики. С другой стороны, мы все чаще слышим, что весь процесс обучения в школе стоило бы переделать, приспособить к игре, создать новые, чисто игровые формы обучения. Но что школа? Мы видим, как серьезные люди, опытные инженеры, директора заводов, министры начинают играть в "деловые игры". Одним словом, как говорит Германн в опере "Пиковая дама": "Что наша жизнь? — Игра!.."

Ну что ж, по-моему, пора перевести дух. Столько различных по своей природе, а иногда и просто противоречивых чувств, явлений, и все это — игра!

Почему мы все это называем одним словом? Что главное, коренное в этом фантоме из четырех букв?

Вспомним. С одной стороны, игра как импровизация, как игра случая, игра фантазии, игра воображения, нечто игристое, сверкающее, играющее разными гранями, шипучее и т. д., и т. п.

Но, с другой стороны, уложенное в строгие, определенные, даже научные правила. Недаром слова "нарушил правила игры" могут относиться буквально к любой жизненной ситуации. "Игра без правил" может быть только, пожалуй, в кино, да и то в качестве названия фильма, указывающего на какой-то исключительный случай, нонсенс, абсурд.

Итак, легкость, импровизационность, с одной стороны, и жесткие правила — с другой. Это первый закон игры. Но есть еще нечто пронизывающее все разновидности, все категории игры. Есть еще одно качество, одно свойство, без которого любая игра — не игра. Свойство это — удовольствие, наслаждение, удовлетворение от самого участия в игре. Именно так — от участия в процессе игры. Да! Можно в игре негодовать и плакать, падать в обморок и впадать в отчаяние — и все это будет радость, азарт, наслаждение, упоение игрой.

А отсюда мы делаем для себя практический вывод: если в процессе работы мы почувствуем вдруг, что работа наша не доставляет участникам и окружающим удовольствия, мы должны тотчас сказать себе: "Стоп!" И остановиться. Мы должны сказать себе: "Мы делаем что-то не так!", "Мы делаем что-то не то!" Ибо в

этот момент, в момент, когда пропала радость, перестало биться сердце игры — игра умерла!

Тема семьи Якушевых, г. Магнитогорск.

Вопрос.

Уважаемые знатоки! В 1583 году молодой ученый Галилео Галилей во время богослужения в Пизанском соборе обратил внимание на люстры, подвешенные к потолку на длинных тонких цепях. Галилей посмотрел, подумал… и сделал открытие, которым мы пользуемся до сих пор. Вот так и вы, знатоки, посмотрите на люстры в зрительном зале, а если их нет, то представьте их себе и… за одну минуту сделайте то же открытие, что и Галилео Галилей!

Минута обсуждения.

Галилей. Об этом ученом написано очень много. И читали мы немало. Знаем, что именно он выдвинул идею об относительности движения, установил законы свободного падения и движения тел, построил первый телескоп, открыл горы на Луне, фазы у Венеры, пятна на Солнце. Защищал гелиоцентрическую систему мира, за что был подвергут суду инквизиции. Но как связать все эти открытия с люстрой в Пизанском соборе? Ведь смотрел же он именно на люстру! Может быть, люстра напомнила ему одну из планет? Но какую и почему? Законы свободного падения тел? Значит, люстра упала? Тут есть еще один нюанс. Якушевы утверждают, что этим открытием мы **пользуемся** до сих пор. Именно пользуемся. Значит, это касается нас непосредственно. Причем каждого из нас. Пока неясно. Попробуем разобраться с самим Пизанским собором. Тот ли это собор, у которого знаменитая «падающая» башня? Падала ли она уже во времена Галилея? Если да, то, значит, внутри собора все было наклонно и только люстры висели вертикально. Действовали законы притяжения. И все же пока нет утилитарного оттенка в наших рассуждениях. А ведь открытие Галилей сделал именно такого характера. Из него нужно извлечь практическую пользу, причем в наше время. Но вернемся к люстре. Что может произойти с ней во время богослужения? Вспомним точную формулировку вопроса: "Люстры висели на длинных, тонких цепях". Где тонко, там и рвется? Нет, кажется, этот путь бесперспективен. Долго ли можно смотреть на падающую люстру? А вот на шатающуюся? Ну, конечно, если в соборе высокие своды, то малейшее движение воздуха, и люстру уже никому не удастся остановить.

Ответ на вопрос.

Галилео Галилей видел в соборе мерно раскачивающиеся люстры. Глядя на них, он открыл закон движения маятника!

После богослужения он тут же изготовил чертежи первых в мире часов с маятником. Для того времени это были самые точные в мире часы. Впрочем, и сейчас не все носят электронные часы, многие до сих пор предпочитают часы с маятником.

Качество игры или игра качеств?

Существует справочник Гиннеса, в нем зарегистрированы рекорды, которые никак нельзя отнести к спортивным. Этот справочник — одно из популярнейших изданий в США. Какие же это рекорды? Ну, скажем, на самый дальний плевок или на самое большое количество выпитых кружек пива или съеденных сосисок. Или кто дольше всех пропоет, все равно что петь — главное, кто дольше, и т. д. и т. п.

Эти соревнования собирают значительное количество зрителей и проходят очень весело. Конечно, и участники и зрители испытывают известное удовольствие и азарт. Но можно ли назвать это все игрой? Конечно, нет! Игра должна доставлять радость, но не всякая радость является игрой.

Очевидно, есть еще качество, и, может быть, не одно, которое отличает игру как особый род человеческой деятельности. Давайте разберемся. Какие, например, человеческие качества испытываются в состязании на самый дальний плевок? Или в состязании на лучшее исполнение «Джайва»? Очевидно, в первом случае от рекордсменов требуются особого рода навыки и физические способности, которые даже трудно словесно сформулировать. С танцем легче: тут нужно чувство ритма, пластика, музыкальность.

Возьмем более близкие нам состязания спортивного характера. Например, кто быстрее пробежит стометровку? Или: кто выше прыгнет с помощью бамбукового шеста? Тут тоже все ясно. И в первом, и во втором случае нужны определенные физические способности плюс волевые качества спортсмена. Конечно, эти состязания мы тоже никогда не назовем игрой. Почему? Почему, например, футбол — это игра, а бег на короткие дистанции — соревнование? Мне лично кажется, все дело в том, какие человеческие качества испытываются и каким именно образом они включаются в действие. Если в соревновании демонстрируются отдельные качества человека: кто дальше прыгнет, кто лучше танцует и т. д., то в игре обязательно испытывается весь их комплекс. Но этого мало.

В известной всем телепередаче "А ну-ка, девушки!" тоже испытывается комплекс, а не одно качество участниц. Там целая цепь испытаний. Сначала, например, девушки соревнуются в знании классической литературы, здесь проверяются их начитанность и память, потом они участвуют в состязаниях на ловкость: кто больше с завязанными глазами срежет висящих шаров, затем им предстоит «экзамен» на музыкальный слух —

они отбивают ритм той или иной мелодии.

Они должны проверить и свои профессиональные способности, скажем, если они лаборантки, то кто из них быстрее определит характер химической реакции. Потом они будут танцевать и т. д. Как мы видим, здесь достаточно разнообразная палитра испытаний. Но расположены они в пространстве и во времени последовательно! По существу, это многоборье, состоящее из отдельных состязаний. Здесь количество никогда не перейдет в новое качество. Сколько бы мы ни увеличивали число этих испытаний, "А ну-ка, девушки!" никогда не станет игрой, ибо в игре комплекс качеств испытывается одновременно и только сам ее участник решает, какое из них он в данный момент пустит в дело. Это очень важно, и мы остановимся на этом подробнее.

Все любят смотреть футбол. Давайте проанализируем — почему? На футбольном поле 22 игрока. Кто-то из них быстрее бегает, кто-то обладает более сильным ударом, у кого-то более технична обводка. Ну и что? Ведь мы-то с вами сами не обладаем ни одним из этих качеств. Почему же мы так сопереживаем? Почему мысленно переносимся на поле и соучаствуем в игре? Дело в том, что те или иные качества игрока сами по себе еще ничего или почти ничего не значат. Главное — как кто из игроков поведет себя в игре, кто и как, в какой момент воспользуется тем или иным своим преимуществом. Как оценит мгновение и какое примет самостоятельное решение. Вот центр, соль всякой игры! В настоящей большой игре всегда решают не узкоспециальные свойства игрока, а качества, присущие в той или иной степени каждому из нас. Вот почему они, участники игры, становятся для нас такими близкими, такими понятными.

Воля, настойчивость, умение трезво оценить противника, разглядеть его слабые стороны, и наоборот, умение воспользоваться своими преимуществами, способность выбрать момент для нанесения удара, мгновенно придумать комбинацию, создать тактический и даже стратегический замысел, и напротив, понять и разрушить замысел противника — разве все эти и многие другие качества не присущи в той или иной степени каждому из нас? Противоборство этих качеств, их «игра» и придают блеск игре. Именно поэтому каждое мгновение в игре уникально, неповторимо, как, собственно, и мгновения самой жизни.

Сколь разнообразны ни были бы участники, скажем, соревнований по прыжкам, всегда, глядя на них, мы будем ощущать некоторую монотонность. Поэтому, сколько бы ни придумывали новые испытания в программах типа "А ну-ка, девушки!", они есть и останутся лишь цепью, суммой отдельных

состязаний, отдельных "прыжков в длину". А футбол, хотя и существует почти в нетронутом виде более ста лет, всегда будет нов и неповторим. И за эти сто лет каждое мгновение в каждом футбольном матче было уникально, а потому прекрасно.

Итак, приоритет всеобщих человеческих качеств над специальными и свободная импровизация, выбор, владение ими — вот еще одна структурная коренная черта всякой игры. Она и роднит игру с самой жизнью. Химик вы или строитель, музыкант или ученый, слесарь или режиссер, все равно. Жизнь каждое мгновение испытывает на прочность все ваши человеческие качества.

Как же человек может готовиться к этим испытаниям? Как может научиться моментально реагировать на ту или иную неожиданно возникшую жизненную ситуацию? Как может научиться держать в боевой готовности все свои чувства и способности и тут же включать их в работу? Как в конце концов он может объективно познать себя, свои возможности, свои сильные и слабые стороны, проверить, на что он вообще способен?

Ответ на эти и многие другие вопросы дает нам игра. Вот почему играют дети. Вот почему играют юноши и взрослые, умудренные опытом люди.

Процесс воспитания, раскрытия в человеке этих необходимых жизненных качеств, по-моему, и есть сверхзадача каждой большой игры.

А теперь заглянем в энциклопедию: "Игра — вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в ее результатах, а самом процессе…" И далее: "Игра выступает как средство психологической подготовки к будущим жизненным ситуациям".

Тема врача-рентгенолога Елизаветы Васиной, г. Свердловск.

Вопрос музыкальный.

Вы прослушали только что известный романс «Соловей». Кто запечатлен в образе соловья, кто он, этот голосистый соловей?

Минута обсуждения.

Узнавание самого романса длится недолго. Кто-нибудь из знатоков, конечно, знает авторов этого романса. Да, музыка Алябьева на стихи Дельвига. Дальше пойдет труднее. Вопрос «гладкий», трудно найти пути его решения, как говорят знатоки, трудно найти крючок, за который можно было бы зацепиться в обсуждении. Алябьев, Дельвиг. Музыка была написана раньше или стихи? Бывает по-разному, но в этом случае вряд ли знатоки смогут определить это обстоятельство. Ведь Алябьев и Дельвиг жили в одно и то же время. Время декабристов. Может быть, кто-

нибудь из декабристов был "голосистым соловьем"? Кстати, и композитор, и поэт принадлежали к кругу декабристов. Так что продолжаем искать «соловья» среди их знакомых и друзей. Возможно, кто-нибудь в прямом смысле обладал чудесным голосом? Память молчит. Ну, а в переносном, кто пел в то суровое время? Пушкин? Но были и другие поэты. Зато Пушкин был близким другом Дельвига. Тут еще вспоминаются слова романса: "Ты куда, куда летишь…" Может быть, ссылка, отъезд поэта, так переживаемые его друзьями?..

Ответ на вопрос.

Да, действительно, слова романса Алябьева «Соловей» были написаны Антоном Дельвигом по поводу ссылки его лучшего друга в далекую Бессарабию. "Голосистый соловей" — друг Дельвига Александр Сергеевич Пушкин.

Главное — противоборство, конфликт

Удивительно, как эта конкретная, структурная черта игры роднит ее с "высокой драмой". Так отнесемся же с особым вниманием к конфликту. Возьмем две противоборствующие стороны. Неважно, сколько участников находится на каждой из этих сторон — одиннадцать человек, как в футболе, или один, как в шахматах. Главное — это "стенка на стенку". Казалось бы, простое требование, но оно не всегда выполняется. Скажем, в том же телеконкурсе "А ну-ка, девушки!" соревнуются 6 участниц. Но преодолевают они препятствия, а не друг друга. Это обстоятельство очень важно. Их усилия направлены как бы параллельно друг другу. Если обозначить эти усилия в виде линий, векторов, то они никогда не пересекутся. В настоящей же игре такие векторы всегда направлены друг против друга. В игре мы преодолеваем "живое препятствие" — противника, имеющего свои психофизические качества, тактику и стратегию. Это и делает игру таким увлекательным зрелищем.

Поэтому, прежде чем планировать новую игру, мы всегда должны задать себе основной вопрос: "Кто против кого?" Мы идем на хоккейный матч, нет, не просто на матч, а на игру «ЦСКА» против «Спартака». Эти два слова означают суть того, что нам предстоит увидеть. "Кто с кем играет?" — это главный вопрос игры, и ответ на него должен быть всегда прост и ясен. И не только прост и ясен, но и нагляден, зрительно понятен. Слева ворота «Спартака», справа ворота «ЦСКА». Или шахматы — белыми играет Карпов, черными — его соперник.

Предположим, что мы, все участники будущей игры, находимся между собой в одинаково равных, дружеских отношениях. Как составить противоборствующие партии? Если нет симпатий и антипатий, нет приоритетов в этом деле? В детстве мы прибегали к считалке, к случаю, к жребию. Ну а потом? Вспомним историю разных соревнований и соперничеств. На каких основах строились они? Когда-то, еще зелеными мальчишками, мы играли (а может быть, и больше, чем играли) с ребятами с соседней улицы, соседнего двора. Тут начинал действовать "местный патриотизм". Или, скажем, шли «войной» класс на класс, так сказать, сталкивались уже сформированные до этого группы, работал "патриотизм своей фирмы". Давайте сравним эти воспоминания детства с игрой «КВН». Не улица на улицу, так город на город, не класс на класс, так институт на

институт — все те же стимулы, те же рычаги психологического воздействия.

Какие еще возможны противопоставления? Допустим, возрастные, или женщины против мужчин, или профессиональные… Да всех и не перечесть. Стоит ли ими пренебрегать при разработке схемы игры? Думаю, что нет. Никогда нелишне нагрузить нашу детскую считалку уже действующим механизмом противопоставлений.

Кстати, игра "Что? Где? Когда?" изначально родилась как игра семейная. Представители двух самых распространенных фамилий в нашей стране боролись друг с другом. Ивановы против Кузнецовых. И что же? Семейная гордость, семейный престиж стали двигателем этой игры.

Тот же мотив мы видим сейчас в состязаниях на ленинградском ТВ "Папа, мама и я — спортивная семья".

А молодожены против холостяков?

А кандидаты против докторов наук?

Список самых неожиданных групп и противопоставлений можно продолжить.

Скажем, самые крупные игры — международные соревнования, чемпионаты мира, Олимпийские игры. В нашем жанре тоже есть свои великаны, свои гиганты. Вот уже около 20 лет проводится ежегодная международная телеигра «Интервиль», в которой соревнуются команды почти из всех европейских стран. В ней мы наблюдаем межнациональные различия команд.

Конечно, нельзя забывать, что различия эти не должны стать самоцелью, они должны оставаться в дружеских рамках, они призваны только окрашивать игру, быть гарниром к блюду. Иначе сама игра станет чем-то второстепенным, поводом для разрешения других конфликтов, поводом для сведения счетов.

Ну, а теперь давайте подумаем: как можно выстроить конфликт, противоборство в нашем "Клубе знатоков".

Оттолкнемся от телевизионного варианта игры. В чем основа конфликта на ТВ? Команда знатоков борется с командой телезрителей. Команда знатоков, то есть людей, связанных между собой общностью интересов, принадлежащих к одной группе, прошедших специальный отбор, определенным образом вступает в противоборство с телезрителями, с совершенно незнакомыми им людьми. Как это происходит? Знатоки у себя в клубе сидят за "круглым столом" и путем короткого мозгового штурма пытаются ответить на каверзные вопросы телезрителей.

Телезрители представлены своими письмами, точнее, конвертами от писем. Конверты лежат по кругу на нашем игровом столе, и стрелка волчка (рулетки) указывает на тот конверт,

который сейчас вступит в поединок со знатоками. Начнем с того, что телезрителей у нас во Дворце культуры или в обычном клубе нет, следовательно, нет и вопросов, то есть отсутствует одна из противоборствующих сторон. Каким образом заменить отсутствующих телезрителей? Кем их заменить?

Тема студента Казанского университета Рифата Ганибаева.

Вопрос.

Уважаемые знатоки! В эпоху парусных судов моряки, особенно английские моряки, отправляясь в плавание, часто брали на борт корабля… свинью. Зачем они это делали?

Минута обсуждения.

Факт, сообщенный в вопросе, вряд ли широко известен. Значит, нужно искать более прямые связи с нашим сегодняшним взглядом на это животное.

Можно, конечно, попытаться вспомнить известные нам физиологические особенности этого распространенного животного. Но вряд ли Рифат Ганибаев рассчитывал на наши чисто ветеринарные знания. Скорее, уж на знания, связанные с путешествиями и приключениями английских моряков. Читали, конечно, об этом немало, но вот о свиньях в прочитанном что-то речь не шла. Впрочем, в какой-то книге было упоминание о том, что в случае потери ориентации с корабля бросали в море свинью и будто бы она тут же плыла в направлении берега… Но тогда почему в вопросе были упомянуты именно английские моряки? Ведь свинья не принадлежит к чисто английским животным. Может быть, это вопрос-шутка, и свиней просто ели? Тогда почему же все-таки свиней, а не, скажем, коз? Свиньи, напротив, более прожорливы, чем козы, а в пути коз можно еще и доить!

Опять-таки, почему речь идет об английских кораблях? Чем плавание англичан отличается от других путешествий? Пожалуй, в этом случае создастся тупиковая ситуация в решении данного вопроса. Если кто-нибудь из знатоков не решится пойти чисто эмпирическим, образным, наивным и непосредственным путем. Когда мы произносим это слово «свинья», какие ассоциации, какие образы оно рождает в нашем сознании? Ну, конечно, прежде всего это «по-свински». Вряд ли английские моряки брали свинью на борт в качестве «грязного» животного. Да на любых кораблях всегда была идеальная чистота. Впрочем, есть еще выражение "что ты визжишь, как поросенок!". Кому-то из обсуждавших довелось однажды слышать, как визжала испугавшаяся свинья… И все-таки почему именно на английских судах, да еще в эпоху парусного флота?

Ответ на вопрос.

Моря, окружающие берега Англии, буквально пронизаны

туманом. Недаром эту страну называют "Туманным Альбионом". Корабли, чтобы не столкнуться друг с другом в тумане, вынуждены подавать беспрерывно звуковые сигнали. Парусные суда не имели мощных гудков. Свинья — единственное животное, способное визжать по нескольку часов подряд, и визг ее слышен за многие километры.

Модель первая

Команду телезрителей с успехом могут заменить сами знатоки. Для этого достаточно создать не одну, а две команды знатоков. Эта схема, этот конфликт сразу будут понятны всем, ибо он привычен, традиционен.

Скажем, в спорте мы все время видим борьбу однородных команд. Мы ведь не задумываемся, чем, по существу, отличаются команды «ЦСКА» и «Спартака». Нам все равно, какие внутренние различия между ними существуют. Главное для нас — их манера игры, их персональный состав, их тренер, их спортивные традиции, их результаты, победы и поражения. Все это запечатлено в названии команд. «Спартак» для его болельщика — это символ, образ определенной спортивной силы, которая вступает в его сознании в противоборство с другим образом из этого ряда, например, с «ЦСКА». То же может случиться и с нашей игрой. Достаточно одну команду знатоков назвать так, а другую иначе. Ведь смотрим же мы футбольные матчи между первой и второй сборной. Итак, две команды, два игровых стола. Ну, а вопросы откуда? Предположим, вопросы задает третья команда знатоков. Для этого представим себе как бы таблицу розыгрыша. Скажем, в игре изъявили желание участвовать завод «А», школа «Б», институт «В», учреждение «Г» и т. д. Как организовать между ними борьбу? Все равно ведь в одном матче более двух команд участвовать не могут. Следовательно, борьба будет вестись последовательно, может быть, по олимпийской системе, на выбывание. Значит, если в первом матче завод «А» борется со школой «Б», то вопросы может подготовить и задавать институт «В». Если победит завод, то команда знатоков школы «Б» выбывает из розыгрыша, и в следующем матче встречаются завод «А» с институтом «В», а вопросы им будет задавать учреждение «Г». И так далее, пока круг не замкнется, то есть пока, предположим, завод «А», если он будет все время выигрывать, не встретится с командой «Х» — последней командой в таблице розыгрыша, а вопросы им будет задавать выбывшая из игры школа «Б». Все встречи могут происходить либо на одной, нейтральной, площадке, либо по очереди на площадках участников розыгрыша. Еще раз повторяю, схема эта привычна, традиционна, она имеет много прецедентов, хотя бы в памятном для нас КВНе. Ведь в играх "Клуба веселых и находчивых" тоже одна команда КВН играла против другой.

Как же в случае, когда на сцене два стола и две команды, а вопросы задает третья команда, как в этом случае будет

происходить борьба за столом? Тут могут быть два варианта, две схемы. Первый вариант состоит в том, что на обоих столах лежат карточки с одинаковыми номерами вопросов. И волчок крутит поочередно каждая команда. Скажем, вертится волчок на столе команды завода «А». Стрелка указала на карточку с вопросом #5. Ведущий оглашает вопрос. И работает, обсуждает этот вопрос только команда завода «А». Команда школы «Б» бездействует, пока не закончится этот раунд. Предположим, завод «А» отгадал вопрос и получил свое очко. Команда школы «Б» убирает со своего стола карточку с вопросом #5, как уже разыгранную, и в свою очередь крутит волчок.

Все вроде бы сходится, наблюдается даже некоторая стройность системы. Но, во-первых, в этом варианте существуют не две противоборствующие стороны — на их фоне проявляется третья сила, команда, задающая вопросы. Ведь если на заданный вопрос нет ответа, то выигрыш, во всяком случае эмоциональный, психологический, невольно оказывается на стороне этой третьей команды. И против кого тогда, собственно, борется команда завода «А»? Против школы «Б» или против института «В»? Все это смазывает основной закон игры — явно выраженное противоборство сторон. Подчиняясь этому закону, мы должны были бы выбросить из нашей схемы институт «В» как третий лишний объект. Но это уже другой вариант, и о нем — позднее.

А сейчас задумаемся еще над одним недостатком этой тройной схемы. «А» против «Б» плюс вопросы «В». Недостаток этот в неодновременности происходящего. Представьте себе картину. На фехтовальной дорожке борются друг против друга два спортсмена. Но сначала один идет в атаку и производит укол. А затем укол делает второй спортсмен. Причем, когда атакует один, другой обороняться не имеет права. Кто бы смотрел на такую борьбу? А ведь у нас получается именно так. Пока «работает» один стол, одна команда, — второй стол, вторая команда «отдыхает». Другими словами, опять-таки вектор борьбы направлен все время не на своего противника, а на безвинного составителя вопросов, воплощенного в образе третьей команды. Все это заставляет нас считать эту тройную схему в достаточной степени неудачной.

Можно ли ее улучшить? Оказывается, можно и коренным образом. Достаточно для этого отменить минуту на обсуждение вопроса. Не само обсуждение, конечно, а его ограничение во времени. Как только мы это сделаем, тут же можно включить правило одновременной игры. Действительно, если вопрос задает третья сила, почему нельзя устроить гонки, кто быстрее его решит? И пусть обсуждение длится полминуты, а иногда и целых

три. Какие острые, драматические ситуации неизбежно возникнут при этом! Ведь отвечать будет только одна команда, которая быстрее нашла ответ! Значит, с одной стороны, команда должна как можно быстрее решить данную проблему, во всяком случае опередить своего соперника. Именно в этом случае она получает право на ответ, а следовательно, и возможность выиграть очко. С другой стороны, действует противоположная тенденция — чем дольше обсуждаешь, тем увереннее ты в правильности ответа, тем опять-таки вернее получишь за него очко. Между этими двумя силами, этими двумя тенденциями и будет возникать разряженное пространство конфликта. Ну, а что делается с нашими пресловутыми векторами? Мы и не заметили, как они развернулись остриями друг к другу. Да, действительно, теперь идет борьба не столько с самим вопросом, сколько со временем, а время диктует твой соперник за другим столом. Началась игра двух противоборствующих сил.

Тема рабочего племсовхоза #1 Узбекской ССР Барно Худайбердыева, г. Самарканд.

Вопрос (с предметом).

Перед вами уникальная фотография 1932 года. На этой фотографии изображен знаменитый минарет Улугбека после землетрясения. Посмотрите, насколько он покосился… Положение было критическим, каждую минуту минарет мог рухнуть. Спас это сооружение замечательный русский инженер Владимир Шухов. За три дня без особых затрат минарет был выпрямлен. Уважаемые знатоки! За одну минуту вы тоже должны решить эту сложную инженерную задачу.

Минута обсуждения.

Этот вопрос — один из ряда вопросов-изобретений. Они интересны тем, что ставят знатоков в реально существовавшую жизненную ситуацию, сравнивают их силы и способности со способностями известных изобретателей, инженеров, ученых… Ну, а теперь к вопросу! Как выпрямить минарет? Можно, скажем, использовать специальные домкраты, но были ли они тогда в распоряжении Шухова? А в вопросе сказано — без особых затрат. Можно попытаться выпрямить башню тросами. Но к каким зданиям этот трос привязать? Ведь обычно минарет — самое высокое сооружение. Кстати, он похож на знаменитую Пизанскую башню в Италии. Ее тоже давно хотят выпрямить. Существуют десятки, сотни проектов, как это сделать. Объявлены были даже международные конкурсы. Часть поданных проектов опубликована и у нас в специальных изданиях. Можно даже начать вспоминать эти проекты выпрямления Пизанской башни. Тогда положение знатоков станет совсем безнадежным. Ведь

секунды идут. А сравнивать эти две задачи вообще дело бесперспективное, так как, очевидно, у Владимира Шухова в то время были в распоряжении только мотыги да лопаты…

Ответ на вопрос.

Владимир Григорьевич Шухов решил, что гораздо быстрее, дешевле и безопаснее будет не поднимать опускающийся край минарета, а опустить более высокий его край. Для этого только и надо было лопатами и мотыгами подрыть землю у этого высокого края. Минарет опустился и выпрямился. На решение этой проблемы понадобилось менее трех дней.

Модель вторая

Давайте вспомним недостатки предыдущего варианта, так называемой тройной схемы. Вспомним и сделаем радикальное изменение. Исключим вообще команду, задающую вопросы. Тогда на нашем «поле» останутся только две команды — завода «А» и школы «Б». Схема, конечно, стала чище. Но кто же в этом случае станет задавать вопросы? Да эти же самые команды! И задавать вопросы они будут друг другу. Правда, этот вариант предполагает наличие третьей, «нейтральной» инстанции, которая бы уравняла вопросы обеих команд по степени их сложности, их «отвечательности», дабы ни один из соперников не оказался в привилегированном положении.

Итак, на столе команды завода «А» лежат вопросы, подготовленные школой «Б», а на столе команды «Б» — вопросы завода «А». Крутится волчок, и игра началась. К сожалению, в этой схеме каждая из команд будет отвечать в разное время на разные, хотя и равные по трудности, вопросы. Это намного ослабит конфликт, а следовательно, и азарт борьбы. Приходится искать другие средства для усиления накала игры. Таким средством, и довольно радикальным, можно считать, например, включение зрителя в происходящее на сцене. До сих пор мы рассматривали пространство игры только в пределах сцены. Слева, скажем, стол команды «А», а справа — стол команды «Б». Теперь давайте раздвинем это пространство до пределов всего зрительного зала. Оставим расстановку сил без изменений. Левая часть зрительного зала — команда «А», а правая часть — команда «Б». Таким образом, и сцена, и сам зрительный зал делятся огромной продольной линией, и если в зале есть центральный проход, это деление тем более наглядно.

Итак, противоборствующие стороны разведены в пространстве и направлены друг против друга. Остается только активизировать каждую из них. Каким образом? Тут надо оговориться, что и без дополнительных наших мер болельщики никогда не останутся равнодушными к успехам и неудачам своей команды. Кому тогда и переживать за команду школы «Б», как не учащимся этой школы?

Можно еще более усилить роль болельщиков. Превратить их хотя бы на время из зрителей в непосредственных участников происходящего. Один из таких методов привлечения использовался в телевизионном "Клубе знатоков". Я имею в виду минуту помощи болельщиков своей команде. То есть один раз за игру каждая из команд имеет право попросить помощь у своих

болельщиков. В этом случае любой болельщик может подсказать из зала своей команде правильный ответ. Эта минута помощи будет неоценима для объединения болельщиков со своей командой. Момент для помощи выбирает сама команда во главе с капитаном. Это решение — одно из ярких проявлений игровой тактики, что уже само по себе интересно и полезно для игры. Как конкретно проходит эта минута помощи? Капитан команды, находясь на сцене, видит в зале несколько поднятых рук и указывает на любую из них, по своему выбору. Тогда болельщик, на которого указал капитан, поднимается и дает ответ. Если зал маленький, то ответ слышен. Если зал большой, то приходится прибегать к помощи рупоров, розданных заранее, до игры, белельщикам, или к системе микрофонов. Озвучивание микрофонами делает минуту помощи менее мобильной, и потому лучше обходиться без них. Нужно сказать, что, когда одна команда знатоков хочет помериться силами с другой, вторая модель игры представляется наиболее целесообразной.

Тема студентки Юлии Ширионой, г. Ташкент.

Вопрос.

Все вы знаете великого русского актера Михаила Семеновича Щепкина. Это был очень общительный, гостеприимный человек. Вечером товарищи по театру собирались у Щепкина, шутили, смеялись, исполняли отрывки из спектаклей, пародии, разыгрывали друг друга. И в самый торжественный момент на стол ставился знаменитый щепкинский пирог с начинкой. Вам остается только определить, какая начинка была у этого пирога.

Минута обсуждения.

Вопрос сам довольно многословен. Но в этом и заключается его загадка, изюминка. С первых же слов знатоки настраиваются на серьезный лад. Внезапная концовка сбивает игроков, ошарашивает их. Требуются секунды, чтобы они пришли в себя, а минута обсуждения между тем началась. Как искать ответ? Вспоминать факты из жизни знаменитого актера? Где мы могли с ними ознакомиться? Мемуары самого Щепкина? А может быть, с этим пирогом мы встречались в воспоминаниях его друзей, товарищей про театру? И все-таки сомнительно, чтобы вопрос был исключительно на знания, да еще такие малозначительные, как знание начинки пирога, хотя бы даже и щепкинского. Но если вопрос не на знания, тогда на что? На сообразительность, слуховую память? Вспоминаем формулировку вопроса, слово за словом. Нет, там нет никакой каверзы, никакого подвоха. Впрочем, может быть, дело отнюдь не в пироге, а в самих дружеских вечерах, в этих актерских сходках?

Чем занимались актеры на этих вечерах? "Шутили, смеялись,

разыгрывали друг друга, исполняли отрывки из спектаклей, пародии". Пока не ясно, при чем здесь начинка для пирога. И вот кто-то из знатоков задает "главный вопрос". А в наше время существуют такие вечера? И как они называются сейчас?..

Ответ на вопрос.

На вечерах у Щепкина родился новый жанр пародийного спектакля. Этот жанр сохранился и до наших дней. А название этому своеобразному спектаклю дал тот самый знаменитый щепкинский пирог. Этот пирог назывался **капустник** — пирог с капустной начинкой.

Модель третья

Пожалуй, наиболее острый вариант игры, когда на сцене не два, а только один стол и только одна команда знатоков. С кем же играют эти знатоки? Со зрительным залом. Если в телевизионном "Клубе знатоков" противником является команда телезрителей, то в этом варианте просто отбрасывается приставка «теле» и получается схема: "знатоки против зрителей".

Вы заметили, насколько упрощена модель? Во-первых, достаточно только одной команды знатоков, а значит, этот вариант доступен одному клубу, одному Дворцу культуры, можно обойтись без громоздкой таблицы розыгрыша, подсчета выигрышей и проигрышей и т. д. Короче говоря, каждая встреча, каждый матч превращаются в отдельный спектакль вместо части многосерийного цикла.

Но главное — это не только не снижает накала борьбы, но, наоборот, обостряет ее. Как же воплотить в жизнь этот конфликт "знатоки — зрители"? Давайте пока придерживаться телевизионной схемы. На телевидении вопросы поставляют телезрители — значит, у нас вопросы будут поступать от зрителей, прямо из зрительного зала. Итак, на сцене стоит стол, вокруг него кресла игроков. В центре стола волчок со стрелкой. Это лагерь знатоков. Демаркационной линией между нашими двумя командами служит граница сцены. Другими словами, в этой схеме все пространство зала делится не вдоль, как было прежде, а поперек. Такое деление очень пластично и только подчеркивает существо конфликта. Противопоставление сцены зрительному залу подготовлено психологически.

Сколько раз мы бывали в кинотеатрах, театрах, концертных залах? Бессчетное количество. И каждый раз мы играли одну и ту же роль — зрителей, публики. К этой традиционной роли мы с вами привыкли, она стала для нас органична. Мы уже априори настроены контрастно по отношению к людям на подмостках. Даже чисто пространственно они, эти люди на сцене, противостоят нам, находящимся в зале. Во-первых, они выше нас, ведь они на сцене. Затем они у всех на виду, тогда как мы чувствуем себя затерявшимися в толпе сидящих зрителей. Вся мизансцена подчеркивает исключительность, значимость знатоков и нашу зрительскую одинаковость, усредненность. Но зато нас, зрителей, во много раз больше, мы масса, мы берем количеством…

Остается изменить малое: теперь мы не просто отчуждены от людей на сцене, но мы боремся с ними, вернее, против них. Схема

игры готова. Как в этом случае обстоит дело с векторами борьбы? Они направлены, как и следует в настоящей игре, друг против друга. Со сцены в зрительный зал, а оттуда — на сцену. Теперь мысленно представьте себя сидящими в таком «наэлектризованном» зрительном зале. Совсем другое самочувствие.

Одно дело, когда вы в зале как бы со стороны наблюдаете борьбу на сцене, а другое дело, когда вы на своем зрительском месте окажетесь в центре борьбы, на ее переднем крае. Конечно, у вас давно уже напрашивается вопрос. Как же можно из разрозненных, случайных, не знакомых друг с другом людей в зрительном зале организовать единую команду?

Попробуем объяснить это. Примерно за месяц до самой игры, может быть, вместе с рекламными объявлениями о предстоящей встрече нужно довести до сведения публики информацию о том, что игра будет вестись между зрителями и знатоками. И одновременно с этим попросить публику присылать вопросы по такому-то адресу, в «оргкомитет» будущей игры. Естественно, в этих письмах должен быть вместе с вопросом и правильный, обоснованный ответ, а также указан источник информации, то есть печатное издание, подтверждающее его правильность.

Таким образом, дней за десять до игры у организаторов ее будет широкий выбор тем и вопросов, присланных будущими соперниками знатоков. Конечно, эти письма еще не игровые вопросы, им предстоит пройти творческую обработку, но об этом после. Сейчас нам важно, что за этими письмами стоят их авторы. Пусть только небольшая часть этих вопросов будет разыграна, все равно, все авторы писем, все без исключения, составят костяк команды зрителей. К ним в первую очередь и должны попасть билеты на игру. Можно даже сделать отдельно игровые и гостевые билеты. Номер игрового билета и будет номером разыгрываемого вопроса и т. д. Другими словами, нужно как можно крепче завязать авторов вопросов с самим процессом игры. Но кроме авторов вопросов, есть еще их родственники, знакомые, есть просто болельщики. Вот вам и готовая аудитория, готовая команда зрителей. Итак, у нас есть две противостоящие друг другу силы — две команды. Теперь нужно наладить между ними процесс игры.

Проще всего конверты от заранее отобранных вопросов расположить по кругу на игровом столе, как это делается в телевизионном варианте. Остальные, не поместившиеся сразу конверты, попадают на игровой стол потом вместо уже разыгранных вопросов.

Подлинный, живой автор письма появляется только при

получении приза, конечно, если он его выиграл. Тут и аплодисменты, и торжественный проход по залу на сцену, и вручение почетного трофея. Этот вариант с заранее собранными и обработанными вопросами самый прочный, гарантированный от накладок, но, наверное, не самый интересный.

Самый острый, самый открытый, самый, если хотите, честный, хотя и самый трудный вариант следующий: представьте себе, что в фойе зала, где через полчаса начнется игра, собирается публика. На видном месте сооружение, напоминающее книжный киоск. В конце концов это могут быть и составленные вместе 2–3 журнальных столика. На них, как на прилавке, разложены красивые и интересные книги. Это призы будущей игры. Тут же желающим вручают листовку с изложением основных правил игры, а также с краткой инструкцией по составлению вопросов. Таким образом, игра начинается в фойе. Команда зрителей во главе с ведущим (а именно он дает публике дополнительную информацию и собирает готовые вопросы), уже задолго до открытия игры, сплачивается, настраивается, обретает свою спортивную форму. Но это только начало. Прием вопросов из зала не прекращается и в течение самой игры.

Представьте себе, какое острое ощущение борьбы, сиюминутности происходящего может испытывать каждый зритель, если на его глазах происходит весь процесс игры. Вот вы видите, как ваш сосед задумался, посоветовался о чем-то со своим товарищем, одолжил у вас авторучку и на листке из записной книжки написал несколько строк — изложил свой вопрос. Свернутая в трубочку записка из рук в руки от одного зрителя к другому замелькала в зале, приближаясь к столику у правой кулисы. Вот записку вашего соседа разворачивает член отборочной комиссии. А игра идет! В это время разыгрываются очередные вопросы, кто-то проигрывает, кто-то получает призы. Но вы следите за запиской дальше. На ваших глазах после короткого обсуждения в комиссии, может быть, после небольной правки написанного ваша записка, если вопрос принят, попадает в руки ведущего, и тогда карточка с номером вашего кресла и ряда кладется на игровой стол. Теперь все зависит от случая, от волчка. Если стрелка остановится напротив вашего номера, то ведущий разыгрывает ваш вопрос, и вы тут же получаете приз, если, конечно, выиграете. Круг в этом случае замкнется. Я называю эту модель игры открытой. Все должно быть видно и слышно, все должно происходить на ваших глазах. Знатоки обсуждают вопрос, минута обсуждения должна быть озвучена, и вы, сидя в зале, должны слышать каждое слово. Вы передали свой вопрос ведущему и видели: что он, ведущий, ни разу не подошел

к знатокам, что ваш вопрос не мог быть физически передан вашему сопернику. Если в отборочной комиссии возник принципиальный спор по поводу интересного вопроса, то полезнее вообще приостановить игру и послушать, о чем спорят члены комиссии, кто какую точку зрения отстаивает, лишь бы все было открыто, гласно.

Явная несправедливость менее страшна для игры, чем любая закулисная операция, даже если она не представляет из себя ничего незаконного. Открытость, гласность — воздух игры, без них она существовать не может.

Тема инженера Ирины Викторовны Шуриной, г. Одесса.

Вопрос.

Уважаемые знатоки! Помните слова Хлестакова в «Ревизоре» Гоголя. "Суп в кастрюльке прямо на пароходе приехал из Парижа. Откроют крышку — пар, которого подобного нельзя отыскать в природе…"

Суп в кастрюльке прямо из Парижа!

Уважаемые знатоки! Вы должны за одну минуту либо опровергнуть, либо обосновать это утверждение господина Хлестакова.

Минута обсуждения.

Первое, что приходит на ум, — это то, что у Хлестакова вряд ли сыщешь и одно слово правды. Так что, скорее всего, нужно не обосновывать это утверждение, а, наоборот, опровергать их. Ну какой может быть суп из Парижа, да еще в то время, да еще не в холодильнике, а прямо в кастрюльке. Хотя, впрочем, и холодильников тогда не существовало. Но, с другой стороны, если бы это все было ложью, стоило бы Ирине Шуриной задавать свой вопрос? Может быть, именно на этот раз Хлестаков сказал правду? Может быть, уже были тогда какие-нибудь скоростные пароходы? И все же, сколько дней занимал такой путь? Ведь сначала из Парижа до морского побережья, а затем еще по морю… И сейчас эта дорога займет не менее пяти-шести дней. А в то время, в эпоху первых паровых судов? И сколько же дней может не портиться суп? Какой суп? Может, был какой-то особый вид супа, который никогда не портился? Что любили есть в то время французы? А не пишет ли Гоголь, в какое время года происходили эти события? Может быть, была суровая зима, и кастрюлька эта была с заледеневшим супом?.. И все же, если подогреть такой ледяной суп, вряд ли пар от него будет такой ароматный! Да и ответ получается какой-то скучный, не поучительный. Нет, нужно искать еще. В чем же изюминка, «сенсация» этого вопроса?

Ответ на вопрос.

Историческая справка. В 1810 году французский кулинар Аппер изобрел консервы, которые тут же вошли в моду.

Выписка из журнала "Русский архив" за 1821 г.

"Теперь до такого совершенства дошли в рассуждении кушанья, что готовые обеды от Робертса в Париже посылают к нам в Петербург в каких-то жестяных кастрюльках нового изобретения, где они сберегаются от всякой порчи".

Да! Оказывается, отнюдь не все, что говорил господин Хлестаков, было неправдой. В Петербурге вполне можно было есть суп в кастрюльке прямо из Парижа!

Модель четвертая

"Зрители против зрителей".

А можно ли создать еще более открытую модель, чем модель "знатоки против зрителей"? Принципиально можно. Ведь остается еще некий закулисный, темный для публики момент — сами знатоки. Откуда они берутся? Кто их отобрал? Какими критериями руководствовались при отборе? Не знакомые ли это устроителей игры? Не известно ли им заранее что-нибудь о вопросах? Нет ли условных знаков, сигналов между знатоками и ведущим? Эти и многие другие вопросы невольно приходят на ум некоторым скептикам в зрительном зале. Эти скептики уж не упустят случая найти и обличить любую, даже самую естественную ситуацию.

Пример из собственной телевизионной практики: в клубе "Что? Где? Когда?" на игровом столе стоит волчок, купленный в детском магазине игрушек за три рубля. К нему припаяна стрелка. Эта стрелка и «выбирает», какой вопрос прозвучит. С первых же шагов мы начали получать сотни писем, обличающих нас в подлоге. Одни писали, что внутри нашего волчка особый механизм, заранее запрограммированный на то или иное количество оборотов. Другие «увидели», что каждый из знатоков по-разному нажимает на кнопку волчка и, мол, именно от этого зависит, на какое письмо укажет стрелка. Наконец, к нам пришел большой пакет от группы московских математиков. Они на десятках страниц, испещренных математическими формулами (которые, конечно, никто из нас не понял), доказали, что под крышкой стола у нас прикреплено специальное магнитное устройство с дистанционным управлением, обеспечивающее точное попадание стрелки волчка на «нужное» нам письмо. Ничего не оставалось, как пригласить этих математиков на игру и дать возможность им самим залезть под стол…

Так вот, можно ли обойтись без знатоков вообще? Не вообще, конечно, без знатоков, а без знатоков, заранее определенных, без клуба знатоков? Можно, если набирать знатоков тут же, из числа зрителей, сидящих в зале. Этим самым мы откроем публике, наглядно покажем ей единственную оставшуюся закрытой сторону нашего документального спектакля — возникновение и подготовку самих знатоков.

Сразу хочу сказать, что дело это архирискованное. Мало того, что надо обеспечивать «кровообращение» в команде зрителей, обеспечивать бесперебойно работающую коммуникацию: зритель — вопрос — комиссия по обработке вопроса — игровой стол.

Теперь нам надо наладить функционирование линии: зритель — знаток за игровым столом. Ибо смельчаки вызываются прямо из зала, пока все шесть кресел за круглым столом не окажутся заполненными. На наших собственных глазах сидящий рядом, ничем еще не примечательный, рядовой зритель может, выйдя на сцену, стать сначала знатоком, а в процессе игры, проявив способности и волю, сделаться подлинным героем вечера. Но если нет определенных «профессиональных» знатоков, как же тогда организовать их смену за игровым столом? Ведь в зале желающих проверить себя может оказаться довольно много.

Механизмов смены знатоков может быть много. Назову несколько из них. Самая быстрая смена возможна просто после каждого раунда. После каждого вопроса. И меняется вся шестерка независимо от того, выиграла она приз или нет. Другой вариант: шестерка встает из-за стола только в случае проигрыша, что дает дополнительный стимул к упорной игре. Третий вариант: встает и уходит со сцены только тот, кто неправильно ответил, то есть тот, кто взял ответственность за этот ответ на себя. Чтобы эту ответственность сбалансировать, вводится правило, при котором в случае успешного ответа приз вручается лично тому, кто отвечал, тому, кто рискнул дать ответ. В конце концов шестерка новоиспеченных знатоков может играть без смены всю партию со зрительным залом. Скажем, до шести побед, а потом, когда при выигрыше они получат шесть призов, по призу на каждого, эта шестерка уступает свое место другому набору знатоков. Как я уже говорил, вариантов может быть гораздо больше. Главное тут помнит, что к столу выходят совершенно неподготовленные люди, не знающие ритуала игры, они будут не вовремя запускать волчок, не вовремя отвечать на вопросы и т. д. Здесь особые требования будут предъявляться к ведущему, с особенной четкостью должен работать аппарат, обслуживающий саму игру, вся игровая «труппа».

И все-таки кажется мне, эти хлопоты и дополнительные трудности могут и должны окупиться открытостью, демократичностью этой модели. Пусть тот, кто сейчас захотел стать знатоком, станет им. А тот, кто захочет бороться со знатоками, сейчас же приступит к этой борьбе.

Тема преподавателя техникума Анаит Азарян, г. Кировакан.

Вопрос (с предметом).

Перед вами лежит репродукция с картины, безусловно известной каждому из вас. А знаете ли вы, что художник зашифровал название этой картины: за одну минуту вы должны разгадать шифр художника.

Минута обсуждения.

Самые наивные из знатоков могут подумать, что главное в этом вопросе — узнать саму картину и ее автора. Тогда уйдут секунды на то, что, конечно, все знают, а именно на определение "Сикстинской мадонны" Рафаэля. Далее большую опасность представляет искушение выложить на стол всю информацию по данной теме. А знаем мы немало. И то, по чьему заказу была написана эта картина, и как звали святого, изображенного на полотне, и какие законы композиции использовал этот выдающийся художник, и многое, многое другое… Этот "информационный взрыв" может продолжаться очень долго, если не найдутся более трезвые голоса, которые вернут обсуждение к самому вопросу. Как художник может зашифровать название своей картины? Конечно, только изобразительными средствами. Начинаем спешно рассматривать репродукцию. Кто-то говорит: "Шесть фигур на полотне, следовательно, здесь следует искать шифр — шесть по-латински «сикст», отсюда "Сикстинская мадонна"". Но ведь эта картина не единственная, на которой изображены шесть фигур. Очень уж не точный получается шифр.

Мне кажется, трудность решения именно этого вопроса в стереотипном видении окружающих нас вещей. Мы иногда смотрим на очень знакомые предметы и не видим очевидных изменений. Смотрим, но не видим. Очень распространенный вид стереотипа.

Ответ на вопрос.

Посмотрите внимательно! На руке у левой фигуры шесть пальцев. Не думаю, что часто в живописи встречаются шестипалые фигуры. Это фигура святого Сикста. Шесть, как вы уже говорили во время обсуждения, по-латински «сикст». Именно в этих шести пальцах и шифр названия "Сикстинской мадонны" Рафаэля.

Стереотипы

Не мешало бы поговорить об использовании традиционных, привычных форм и элементов во всяком новом деле. Не побоимся даже слова, «стереотипных» форм. Ибо знание старого, привычного, стереотипного так же необходимо режиссеру, устроителю игры, как и чутье на все новое, фантазия, способность придумывать, новаторство и т. п. Недавно в телеклуб знатоков пришло уже миллионное письмо. Письма эти удивительны своей групповой принадлежностью. Ровно половина телезрителей упрекает меня как ведущего в том, что я «подсуживаю» знатокам. Другая половина с тем же рвением уличает меня в «подсуживании» телезрителям. Одна группа телезрителей просит нас заменить старых игроков в клубе новыми. "Почему это у вас все время играют одни и те же? — спрашивают они. — Может быть, они ваши знакомые? Разве у нас маленькая страна? Разве нет больше желающих покрасоваться на экране?" Другая группа телезрителей заклинает: "Попробуйте только тронуть наших любимцев — и мы не будем смотреть вашу программу!" "Мы к ним привыкли, — пишут они, — раз в месяц мы хотим провести вечер именно с этими людьми, не лишайте нас этого удовольствия! Ведь вы тоже приглашаете к себе в гости знакомых людей, а не прохожих с улицы!"

Итак, обо всем, что касается игры. Поражает не противоречивость этих оценок, а их групповая одинаковость. Для массы телезрителей, например, совершенно невозможно поверить, что вопросы определяет стрелка волчка, что знатокам неизвестны заранее темы этих вопросов и т. д. и т. п. Откуда же эти стереотипные мнения? Кто заложил в сознание телезрителей это твердые отпечатки? (Стереотип — твердый отпечаток.) Может быть, длинный ряд других телепередач, в которых не очень-то беспокоились о подлинности происходящего на экране?

Иной раз мне кажется, что работа режиссера овеществляется, материализуется не на пленке, не на сценической площадке, не в монтажной, а в голове, в сознании зрителя, некоего гипотетического потребителя искусства. Прямо-таки физически его ощущаешь: вот сейчас он улыбнулся, сейчас заскучал, подумал что "так и я могу", а сейчас разозлился, начал вслух возмущаться… Этот зритель предстает то в виде друга и соратника в твоей работе, то в качестве соперника, судьи, даже врага. Одно ясно: как только я перестаю его ощущать — работа останавливается. Почему? Может быть, феномен искусства рождается не на полотне картины, не на экране, не на

сценических подмостках, а в сознании или даже в подсознании зрителя, слушателя? Какие же процессы там происходят в это время? Вот появились на экране начальные титры очередного документального фильма. Я слышу песню, скажем, о нефтяниках (если фильм о них), вижу первые крупные планы будущих героев фильма. Ничего еще не произошло. А мое сознание — мой аппарат восприятия — уже дало свое заключение: "От этого фильма ждать нечего". Уровень мышления авторов фильма опознан каким-то неуловимым образом, и выдан точный диагноз.

На полотно экрана как бы сразу опустились тысячи готовых матриц, стереотипов, от десятков тысяч ранее просмотренных фильмов, и… эти первые секунды «нового» произведения искусства точнехонько легли на одну из этих матриц. Сигнал! Я понимаю, что мне хотят сказать то-то и то-то, а говорить мне об этом будут так-то и так-то. Возникает ощущение, что я этот фильм уже неоднократно видел. Так зачем же мне его смотреть еще раз?

Но что это? Ни на что не похожий оборот речи, или своеобразное, непривычное движение героя, или странный монтажный стык… Может, я ошибся и фильм не об этом? Тогда о чем же? Я уже «впился» в экран и тут же подставляю новый стереотип для происходящего.

Мои чувства, мысли как бы прогнизируют, предвидят следующее мгновение, предвидят не только поворот сюжета, но и ритм и интонацию, жест и мимику, предвосхищают, прозревают искусство. Это — творческий акт, момент истины, момент подлинного наслаждения искусством.

Но может быть и другое — мы уселись в зрительном зале, привели в готовность свой аппарат восприятия, и что же? Проходит первая, вторая секунда, а он, наш аппарат, бездействует, "не понимает" того, что происходит на сцене. События совершенно не затрагивают наших жизненных ассоциаций, они не про нас и не для нас, нам становится скучно. Результат тот же: мы уходим из зала. Если произведение искусства не вторгается в область стереотипов восприятия человека — значит, это еще хуже?

Вообще мне представляется иногда работа режиссера, как баланс на проволоке, слева от которой — область непонятного и потому скучного, а справа — область абсолютно понятного, много раз виденного и потому тоже скучного. Оступишься в любую сторону — и тебя нет! Между прочим, ведь в жизни так и происходит. С одной стороны, без готовых стереотипов поведения мы и шагу ступить не смогли бы, с другой стороны, без новых мыслей, решений тоже было бы невесело…

Так и художник: только опираясь на твердые, устоявшиеся ассоциации в сознании публики, на установившиеся стереотипы мышления и чувствования, более того, оперируя этими стереотипами, манипулируя ими, в конечном счете разрушая их и создавая заново, он, художник, и достигает своей цели. Кто знает? Вот простое слово «телевикторина». И сразу у нас в сознании, скажем, передача "Знаете ли вы Болгарию?" или "Знаете ли вы химию?". В кадре ведущий задает вопросы телезрителям, они записывают их и в своих письмах отвечают на эти вопросы. Лучшие письма торжественно награждаются. Плюс видеоочерк о красотах Болгарии (или о химических реакциях и экспериментах). Плюс выступление болгарского писателя (или ученого-химика). Плюс образцы национального болгарского, скажем, песенного или танцевального искусства. И телевикторина готова! Вернее, готов ее стереотип. Кстати, кое-что из этого стереотипа викторины использовано в игре "Что? Где? Когда?".

А всевозможные соревнования и турниры? Это, конечно, прежде всего точные и всем известные неизменяющиеся правила и параметры игры. Противоборствующие команды, подсчет очков, спортивный комментарий и т. д., разве не использованы эти стереотипы в игре "Что? Где? Когда?"?

А так называемые диспуты и дискуссии? Может быть, читатель на досуге проследит: сколько жанров использует, «эксплуатирует» игра "Что? Где? Когда?". Сколько стереотипов «работает» на нее?

Не помню кто сказал: "Невозможно вырыть яму на новом месте, продолжая углублять старую. Но зато насколько углублять старую приятнее и легче!"

То же у нас бывает в "минуту обсуждения". Стоит кому-нибудь из знатоков дать более или менее шаблонную стереотипную идею, как объятая радостным возбуждением шестерка знатоков начинает сообща углублять эту "старую яму". И как трудно им бывает отказаться в ответе от версии, как жаль бывает уже потраченных усилий! Особенно, если эта стереотипная версия ответа высказана специалистом в данной области знаний. Зачастую версия «специалиста» играет роковую роль. Ведь на то он и специалист, чтобы знать, "где копать".

Еще более, чем «специалист», опасен при обсуждении лидер в шестерке. Любая высказанная им мысль, версия сразу становится господствующей и невольно подавляет возникновение новых идей.

Удивительно, но шестерка знатоков как бы предрасположена к появлению в своей среде авторитета, лидера. И поэтому стоит кому-нибудь дать правильный ответ в предыдущем раунде, как

его голос становится непререкаемым. Сколько поражений из-за этого у знатоков!

А вопросы зрителей?

После очередной телевикторины мы знаем, что на каждый из прозвучавших вопросов получим не менее тысячи двойников. Все они будут разные по материалу, но одинаковые, стереотипные по сути, по подходу, по форме выражения.

Значит ли это, что вопросы для "Клуба знатоков" должны быть из областей нам вовсе незнакомых? Напротив! Как и любой феномен искусства, они должны, обязаны затрагивать нечто хорошо нам знакомое, обыденное, повседневное. Они должны как бы провоцировать наши стереотипные ассоциации и реакции, но… тут же их опровергать, переворачивать с ног на голову, как бы расшатывать наше сознание в этом смысле. Неизвестное об известном. Необычное в обычном. Невероятное в очевидном. Вот, пожалуй, основной критерий при отборе вопросов в "Клуб знатоков".

К сожалению, мне кажется, что сами знатоки, как и все мы, слишком предрасположены к стереотипному, шаблонному мышлению. Может быть, сам процесс обучения студента — учебник, лекция, экзамен — предрасполагают к этому мышлению?

Так, может быть, расшатывание этого стереотипного шаблонного мышления и есть основная задача "Клуба знатоков"?

Тема учителя Вячеслава Михайловича Тищенко, хутор Щепкин Белгородской области.

Вопрос.

Если бы древние греки прочли роман Достоевского «Идиот», каким греческим словом они могли бы назвать главного героя этого романа?

Минута обсуждения.

Сразу всплывают в памяти самые различные сведения о Древней Греции. Работает стереотипное мышление. Древняя Греция — это философы, поэты, скульпторы, плебеи и патриции, рабы, спортсмены, стадионы, храмы, войны… Ряд этих понятий можно продолжать целую минуту подряд, особенно если в этот процесс включится вся шестерка знатоков. Но что общего между этими словами и романом Достоевского, точнее, с его главным героем? Может быть, он — философ? Ведь мы читаем его многочисленные рассуждения в романе. С таким же успехом нашего героя можно назвать и плебеем, ведь приехал он в Петербург совсем без состояния. К сожалению, все эти ответы не могут быть единственными. Да и почему нас испытывают в знании именно греческого языка? Нет, тут что-то не то. Очевидно,

это провокационный вопрос. Но где провокация, где каверза?

Ответ на вопрос.

Дело в том, что греки назвали бы героя романа точно так же, как назвал его и сам Федор Михайлович Достоевский, а именно — идиотом!

Идиот — греческое слово, и означает оно человека, не занятого на государственной службе, не интересующегося политикой и общественной жизнью.

Режиссура предвидения

Конечно, любая режиссура имеет дело с элементами предвидения, предвосхищения. То есть режиссер, овеществляя ту или иную мизансцену, малейший жест, движение и слово актера, предвидит, предусматривает, какое действие на сознание зрителя произведет этот жест, слово и т. п. И именно, отталкиваясь от произведенного эффекта (еще только запланированного), режиссер осуществляет на сцене следующую ступень событий, следующую мизансцену, движение, жест или слово. Этот челнок мыслей и чувств снует от сцены в зал и обратно. И чем крепче этот "петельный шов", тем больше эффект спектакля, эффект сочувствия, сопереживания, сомыслия в системе "сцена — зритель". И наоборот, достаточно режиссеру промахнуться, один «стежок» не рассчитать, не предвидеть, и тогда нить повиснет в воздухе, вся ткань, все полотно спектакля затрещит и полезет в разные стороны.

Так, по-моему, обстоит дело в профессиональном «актерском» театре. Драматический режиссер, опираясь на профессиональных актеров и на точный, зафиксированный текст драмы, предвидит, проектирует лишь половину живой ткани спектакля, его зрительскую половину. Именно в этом смысле, мне кажется, нужно понимать известную фразу Вс. Мейерхольда о том, что, по существу, режиссер — это идеальный зритель.

Другое дело — документальный спектакль, в частности — игра. Где здесь опорные пункты, где зона известного? Начнем с того, что самой пьесы нет. Но мало того, что отсутствует пьеса, отсутствуют еще и сами актеры. Вместо профессиональных, специально предназначенных для игры людей — группа любителей, имеющая полную свободу не только слов и мыслей, но и поступков. Владея таким скромным «оружием», режиссер документального спектакля должен вступать в единоборство с лучшими образцами современного драматического профессионального искусства. От этого единоборства никуда не деться, так как зритель выбирает, чем ему заняться, куда пойти, на что потратить свое дефицитное время. И, совершая свой выбор, зритель не делает скидки на самодеятельный, документальный характер зрелища. Нет, он судит, сравнивает между собой и только что вышедший на экраны кинофильм, и премьеру в театре, и новый телевизионный спектакль, и состоявшуюся вчера в клубе игру. Судит и предъявляет каждому из этих произведений искусства одинаковые и строгие требования.

Где же они, точки опоры режиссера документального

спектакля? Где тот стержень, та основа, на которую режиссер «наматывает» свою творческую фантазию? Ну, прежде всего, это заранее запрограммированное событие, то есть сама игра, ее конфликт, ее противоборство. Мы еще не знаем, как этот конфликт начнет развиваться во времени и пространстве, но что он состоится — тут сомнений нет. Есть у режиссера многочисленные вопросы телезрителей. И есть правила игры. Вот, собственно, и весь его арсенал, с этим оружием он и должен идти в бой. Все остальное надо предвидеть, высчитать. Десятки, сотни раз он проигрывает в своем воображении каждый момент, каждую секунду предстоящей игры.

Вот перед ним две группы соревнующихся людей — кто из них станет героем дня? Может быть, этот, но когда, на каком событии? А если не этот, тогда кто? И как будет развиваться само событие, где наступит кульминация, а где катарсис?

Приходится ставить капканы, ловушки, приходится провоцировать нужные вам действия как с одной, так и с другой стороны.

За время работы над режиссерским сценарием случается не одну сотню раз "влезть в шкуру" каждого знатока, предвосхищать любой его порыв, каждое движение, каждую мысль. И не только знатока, но и зрителя, соперника его, а это еще труднее. Как добиться того, чтобы любая мысль, любое движение знатока нашло отклик, было принято в зрительном зале и в измененном виде было послано обратно на сцену?

Как сделать так, чтобы эта нить ни разу не порвалась, чтобы этот мяч от пинг-понга ни разу не упал на пол, если и с одной и с другой стороны играют неизвестные вам люди?

Например, что будет испытывать зритель, если ранее отличившийся и ставший всеобщим любимцем игрок провалится на легком вопросе? Может быть, зритель получит удовольствие от того, что знаток оказался в трудном, нелепом положении? А может быть, он, напротив, будет сопереживать знатоку в этой ситуации? А может быть, и не то и не другое: просто зритель будет занят самим собой, начнет сопоставлять свои знания и способности с качествами данного знатока? А возможно, он давно уже скучает, этот гипотетический зритель, и хочет, чтобы события разворачивались дальше гораздо быстрее? Или он хочет остановиться, передохнуть, поближе познакомиться с этим знатоком… Десятки, сотни этих "может быть"… И не угадав, не определив точно этот психологический момент, ты не знаешь, что делать дальше, а решать надо мгновенно, сейчас…

Или возьмем другую сторону игры — вопросы зрителей. Каждый из этих вопросов впоследствии станет эпизодом, сценой в

документальной драме под названием «игра». Эпизодом со своей собственной драматургией, с главным действующим лицом, со своим законченным мини-сюжетом. Как предугадать, каким путем будет развиваться этот эпизод? Превратится ли он в веселый скетч или в небольшую трагедию для его участников. Давайте задумаемся, сколько есть вариантов обсуждения одного и того же вопроса. Десятки? Сотни? А сколько путей ответа на него? Прежде чем начать игру, вы должны предусмотреть все эти варианты, пройти все эти пути за каждого из игроков. Ведь непредвиденное движение, даже слово — это камень, брошенный в воду, от него рождаются десятки, сотни непредсказуемых поворотов сюжета, слов, действий, движений, и вот уже вся машина игры становится неуправляемой и идет под откос. Тут на помощь режиссеру приходит его интуиция. Он чувствует, слышит, видит еще не существующее событие. Он «видит» реакцию знатоков, «слышит» их голоса в своем воображении, и так секунда за секундой он «проигрывает» за всех всю игру. Пока с помощью интуиции и воображения не создаст такой механизм действия, такую самонастраивающуюся систему, которая начнет в нужный момент работать сама, без нашей помощи, станет как бы «живой», независимой от нас — собственно, именно это обстоятельство и обеспечивает в конечном счете истинный успех.

Тема учащейся средней школы Инги Бобалевой, поселок Заречный.

Вопрос.

Уважаемые знатоки! Вы, конечно, читали, что в Древней Руси недовольные крестьяне часто подавали на своего обидчика коллективные жалобы. Эти жалобы назывались «тарелками». Почему?

Минута обсуждения.

Обсуждение «захлебывающееся». Трудность такого рода обсуждений в обилии информации, которая тут же всплывает в сознании каждого из знатоков.

Во-первых, можно подносить жалобы на специальных тарелках. Ведь в самом слове «подносить» слышится корень слова «поднос». А поднос, "может быть, это тоже старинная тарелка?" Тут хорошо спрятанная ловушка для знатоков. Путь фантазирования на тему подношение — поднос — нос — нести — оставить с носом и т. д. — путь ложный, но очень увлекательный. Эта ловушка не единственная. Можно искать этимологические корни самого слова «тарелка». Наиболее эрудированные знатоки могут вспомнить, что слово это произошло от немецкого или шведского слова «талер», то есть денежная единица. Тут открывается простор для ассоциаций на тему "жалоба с денежной

взяткой". Взятка делается в «талерах». Отсюда жалоба называется «талером» и т. д. Есть еще несколько путей для обсуждения. Но ведь на все это нужно время. Так что обычно, какая версия окажется последней, та и будет выдана в качестве ответа.

Ответ на вопрос.

К сожалению, знатоки обсуждали, искали зависимость только между двумя словами: «жалобой» и «тарелкой». Никто из них не обратил внимания на слово «коллективная». Дело в том, что за жалобы крестьян наказывали, за коллективные жалобы особенно строго. При этом больше всех доставалось зачинщикам таких коллективных жалоб. То есть тем, чьи подписи стояли первыми. Так вот, чтобы нельзя было обнаружить этих зачинщиков, подписавшихся первыми, подписи на жалобе ставили не одну под другой, а по кругу. Такие жалобы имели круглую форму и были похожи на тарелки. Так их и называли. Как видите, ответ можно было найти только логическим путем.

Сюжет игры

В такой импровизационной форме, как игра, трудно предусмотреть, предвидеть какой-либо сюжет. Ведь тем она и ценна, что незапрограммирована, всегда внезапна, неожиданна. И тем не менее…

Сколько нужно времени, чтобы забить мяч или шайбу в ворота? Теоретически всего несколько секунд. Может быть, именно поэтому так приковывают внимание популярные игры? Ведь каждое следующее мгновение может стать решающим, счет изменится, и ты упустишь самое главное в игре? Как же тут можно ослабить внимание, как оторваться от этого зрелища? Но вот разрыв в счете в три мяча. Осталось две минуты до конца матча. Практически исход игры уже нельзя изменить. Как точно зритель реагирует на окончание сюжета! Мы видим, как трибуны стадиона, словно по команде, начинают пустеть — зритель перестает смотреть игру. А почему? Ведь считается, что главное — красота игры, изящество комбинаций, познавательный, нравственный процесс, так почему же все это кончается, когда сюжет исчерпан? Почему прекращаются комбинации на поле, почему игроки просто "тянут время", а зрители уходят? Нужно режиссеру, драматургу, сочинителю игр всегда помнить о всесилии сюжета. Например, в нашем случае, в игре "Что? Где? Когда?".

Предположим, в вашей игре должно быть 20 раундов, 20 боев, 20 раз знатоки будут обсуждать и давать ответы. Нетрудно подсчитать, что при счете 10:0, то есть на одиннадцатом раунде, игра будет практически закончена, а ее сюжет исчерпан. То же самое случится при счете 10:2, на тринадцатом раунде, при счете 10:6, на семнадцатом раунде, и т. д. То есть если в игре 20 раундов, то достаточно набрать 10 очков, как ты становишься недосягаемым для противника и практически непобедимым. А ведь впереди еще почти половина игры. Конечно, такая игра немыслима. Сюжет любого документального спектакля должен быть заранее просчитан, предвиден. Он должен закончиться в последнюю минуту игры и ни секундой раньше.

Возьмем другой пример, более близкий условиям нашей игры. Шахматы. Известно, что формула матча на первенство мира в Багио была такова: "Соперники играют между собой до шести побед, ничьи при этом в расчет не идут". Ничьих нет и в нашей игре. Мы знаем, что правильный ответ — очко знатокам, неправильный ответ — очко их соперникам. Отсутствие всякого ответа, отказ от ответа приравнен к поражению знатоков. Что же

будет с нашим сюжетом, если мы тоже будем играть до шести побед? Кто первый наберет 6 очков в раундах, тот и победит. Мы видим, как драматургия игры становится сразу более напряженной. Сюжет в этом случае оканчивается вместе с завершением самой игры. Более того, чем ближе к финалу, тем он становится более острым, драматичным. Что, собственно, и нужно. Или, скажем, другой способ. Почему каждый эпизод игры, каждый раунд, должен разрешаться именно одним очком? Почему не создать условия, при которых игроки могли бы в ту же единицу времени выиграть 2 или более очков? Насколько это обострило бы борьбу, сюжет! Пусть сами знатоки решают в какой момент борьбы на сколько очков играть. Их решение будет зависеть от ситуации, сложившейся в ходе игры, от тактики и стратегии данной команды.

Но тогда устроителю игр надо подумать, как сбалансировать это увеличение выигрыша. А сбалансировать можно только пропорциональным увеличем проигрыша. То есть если вы решили играть на 3 очка и получите их в случае победы, то при поражении вы должны эти же 3 очка потерять. Или другой подход: чтобы заработать 3 очка вместо одного, то есть в три раза больше, команда должна рискнуть ослабить себя тоже в 3 раза. Например, уменьшить свой состав при обсуждении данного вопроса с 6 до 2 человек. С таким же успехом, если выручить команду может только 6 очков и пошел последний раунд, команда может вся, кроме одного знатока, покинуть игровой стол. Решать данный вопрос будет только один игрок, естественно, без обсуждения, ибо обсуждать просто будет не с кем.

Условия, как видим, исключительно трудные, но зато, если ответ будет правильным, вся команда получает необходимые ей 6 очков. Как видим, сюжет становится все более и более изменчивым, острым, неуловимым. Игра, ее «кардиограмма» тоже резко изменятся. Ее линия станет изломанной, изобилующей резкими подъемами и падениями. Игра в целом станет более азартной. Но, может быть, количество очков за каждый вопрос, «цену» этого вопроса, будут устанавливать не знатоки, а волчок? Пусть до игры комиссия по отбору вопросов объективно оценит каждый вопрос в очках. Критерием может послужить степень его зашифровки, трудность разгадывания, его неожиданность, нестандартность.

Тогда сама стрелка волчка точно будет указывать, на сколько очков пойдет игра в следующем раунде. При этом сюжет игры станет еще более изменчивым и неуловимым. Все это обновляет, «освежает» игру. Мы привели всего несколько примеров

воздействия сюжета на игру. Таких примеров может быть гораздо больше. Главное, заметили ли вы, что мы меняли сюжет, лишь слегка манипулируя правилами игры? Скажем, вы закладываете на игровой стол вопросы разной «цены». Сколько же нужно положить вопросов "За 3 очка", сколько "За 2 очка" и сколько "За 1 очко", чтобы получился запланированный вами ход игры? Оказывается, эта задачка для ЭВМ, а решать ее должен ученый — специалист по теории вероятностей.

Когда в таких случаях знатоки пойдут на обострение сюжета, а когда будут его избегать? Эта задача, пожалуй, по плечу профессионалу — психологу или, может быть, специалисту по теории игр.

Ведь мы знаем, что теория игр как раз и изучает "модели принятия оптимальных решений в условиях конфликта, в котором участвуют различные стороны, наделенные различными возможностями" (Энциклопедический словарь).

Вообще в документальном спектакле сюжет очень капризен. Как в сложном музыкальном произведении, так и в игре в основную сюжетную линию вдруг в определенный момент врывается побочная тема. До этого момента эта тема лишь подчеркивала основную линию сюжета, но вот ее час пробил, и теперь второстепенная сюжетная линия стала на время основной.

Конечно, жизнь может распорядиться по-своему и этот «час» наступит раньше или позже, но предвидеть его, быть к нему готовым все равно необходимо. Поясню на примере: в экспозиции игры было заявлено, что в составе команды произошли серьезные изменения, не будут играть такие-то игроки, обладающие такими-то игровыми качествами. Пошла игра. Мы на время «забыли» о заменах. Но вот команда попадает в трудное положение. Ей не хватает игроков, способных к определенным игровым действиям. Возникает кризис. Сюжет идет к кульминации. Тут обязательно необходимо вспомнить момент замены игроков. Отсутствие определенных игроков становится основным сюжетным стержнем, лейтмотивом всей игры. Далее можно предвидеть, что сюжет будет развиваться как минимум двумя путями. Путь первый: команда может предпринять какие-то экстраординарные меры для того, чтобы все-таки вернуть потерянных игроков. В этом направлении поступки, действия команды могут быть самыми неожиданными. Возможен и второй, более реальный путь. Команда может попытаться выдвинуть на вакантные роли, вместо отсутствующих, новых игроков. Это могут быть игроки из самой шестерки знатоков или из ее резерва. Здесь возможны срочные замены в составе, возникновение новых лидеров, открытие новых героев, «звезд» игры.

Или возьмем другой сюжетный ход. Так называемый "закон тормоза" в игре. Вы, конечно, замечали, что всегда перед кульминацией, перед последним обострением, последним рывком сюжет как бы замирает.

Это напоминает обыкновенный замах руки, предшествующий удару. Ведь чем сильнее мы отведем руку в противоположную сторону, чем больше мы в последний момент расслабим мышцы, тем сильнее, сокрушительнее будет сам удар. Так и в сюжете. Перед кульминацией сюжет стягивается, сжимается, как пружина, и на секунду расслабляется, замирает…

Как реализовать этот "закон тормоза" в игре?

Вспомним еще подобные ситуации реальной жизни.

Суд перед объявлением приговора объявляет перерыв, удаляется на совещание. Конечно, прежде всего это функционально необходимо, и все же здесь тоже проявляется некоторая закономерность паузы перед решающим этапом процесса.

Многосерийный телефильм. Из тех, кто собирают самую массовую аудиторию. Как правило, каждая серия обязательно оканчивается на самом остром, драматургически сжатом моменте. И мы с нетерпением, иногда несколько дней ждем следующую серию, осуществляя при этом закон сюжетного тормоза.

Или пример из спорта. Баскетбольный матч. До конца игры остаются считанные секунды. Тренер проигрывающей команды поднимает руку и берет паузу. Этим прежде всего он сбивает ритм игры, ритм, удобный для выигрывающих соперников. Кроме того, он дает своей команде последний шанс перестроиться, перегруппироваться, настроиться на последний рывок, на победу. И, сам того не подозревая, своим действием осуществляет закон драматургического тормоза.

Так, может быть, нам тоже взять пример с этого тренера? И заложить в правилах игры право, опять-таки только право, команды на тайм-аут. Официально этот тайм-аут может быть взят любой командой в любой момент игры, по своему желанию. Но тут не надо быть большим психологом, чтобы понять, что реально этот тайм-аут будет использован командой, которая проигрывает, и использован именно в самый трудный для нее момент, в момент максимального обострения игры, когда команде необходимо будет переосмыслить свои неудачи, собраться с силами, мобилизовать себя для последнего, решающего усилия в игре.

Так режиссер документального спектакля пытается предвидеть те или иные моменты развития сюжета. К сожалению,

режиссер, как и драматург игры, ничего не может сделать сам. Не может заложить в сценарий необходимый для него сюжетный поворот. Ему ничего не остается, как построить такую структуру игры, чтобы нужный сюжетный поворот произошел помимо его воли, в нужный момент и в нужном месте. Я говорю помимо воли режиссера, так как на поверхности весь сюжет, от начала до конца, выглядит как результат действий самих игроков. Но это только для непосвященных глаз. В действительности в скрещении отдельных «воль» и желаний игроков находят свое воплощение глубинные закономерности игры, заложенные, предвиденные, спровоцированные драматургом и режиссером.

Не знаю, может быть, режиссеру драматического театра и не всегда нужно умирать в актере, но режиссеру документального спектакля, режиссеру игры просто ничего не остается, как "умереть в игроках", ведь если не умрет он, то умрет сама игра. И родится плохонький, самодеятельный, тривиальный спектакль.

Тема аспиранта педагогического института Владимира Александровича Зверева, г. Новосибирск.

Вопрос.

Я заявляю, что Колумб в своих плаваниях бросал якорь у сибирского села Пермское, а Робинзон Крузо жил в сибирском городе Тобольске. Знатокам я даю одну минуту, чтобы либо обосновать, либо опровергнуть мое заявление.

Минута обсуждения.

Вопрос труден тем, что он сразу же «распыляет» сознание знатоков. Сама формулировка вопроса, несмотря на свою ясность, таит в себе сразу несколько путей решения. С чего начать? Пытаться найти аргументы для обоснования этих странных фактов или, наоборот, опровергнуть их? Кроме того, поскольку заявление Владимира Зверева содержит в себе два факта, два события, то, может быть, разделить их? Искать обоснования для одного события и опровержения для другого? Тогда какое из этих событий признать правильным, а какое ложным? Таков один путь обсуждения. Но можно пойти и другим путем. Слишком хорошо нам известны имена Христофора Колумба и Робинзона Крузо. Может быть, постараться мгновенно вспомнить обстоятельства их жизни? Но Христофор Колумб — историческая личность, а Робинзон Крузо — вымышленный персонаж литературного произведения Даниэля Дефо! Впрочем, кажется, у этого литературного героя был вполне реальный прототип. Здесь сразу вспоминается такое огромное количество информации, что знатоки тут же будут погребены под ее обломками. Причем чем больше в шестерке эрудитов, чем больше они знают по этому вопросу, тем хуже, тем труднее им плутать в этих

информационных дебрях. А время все идет. Вернее, оно давно вышло. Минута закончилась.

Ответ на вопрос.

Что касается Робинзона Крузо, то он действительно жил в городе Тобольске в 1690 году, во всяком случае, так утверждает Даниэль Дефо в своем романе "Робинзон в Сибири".

Что же касается Колумба, то тут явный подвох. Расчет на то, что знатоки не заметят разницы в формулировке этих двух событий. Вспомним, в вопросе сказано, что Робинзон Крузо «жил» в Тобольске, а Колумб "бросал якорь" у села Пермское. Если вдуматься в эти слова: "бросал якорь", то тут же вспоминается известнейший факт из истории нашей страны. Пароход под названием "Христофор Колумб" в 1932 году бросил якорь у сибирского села Пермское, где высадил первую партию комсомольцев, строителей Комсомольска-на-Амуре.

Главные и второстепенные действующие лица

Мы уже говорили, что элементы игрового сюжета, тактические и стратегические ходы противников можно без труда отыскать как в игре, так и в любом серьезном драматургическом произведении. Но этим сходство с "классическим родственником" отнюдь не исчерпывается. Тут и диалог как основная фактура действия, и распределение ролей между исполнителями, и взаимодействие героев, и многое другое. Но давайте по порядку.

Начнем с главных действующих лиц, с главных ролей. Сразу возникает законный вопрос: документальные люди — и вдруг роли? Казалось бы, это вещи несовместимые. Но ведь и в каждом документальном событии есть свой герой, а то и несколько. Разве герои документальных фильмов не входят в наш дом? Не становятся объектом для подражания? А герои спортивных баталий? Пожалуй, их влияние на нашу нравственную жизнь не менее сильно, чем влияние героев классических литературных произведений. Так давайте и отнесемся к ним с той же мерой требовательности. Вот мы видим участников будущей игры. Пока они для нас одинаковы, во всяком случае, мы еще не знаем, кто из них кем станет. Роли еще не распределены. Их распределит сама жизнь во время игры. Но обязательно кто-то из них станет героем, кого-то мы полюбим, с кем-то в душе будем спорить. Через час мы не узнаем этих людей. Среди них появятся балагуры и гордецы, работяги и лентяи, их характеры начнут проявляться прямо на наших глазах. И непременно среди них появится главный герой, лидер, мы еще не знаем, кто именно, но он непременно будет. Он-то и будет двигать сюжет по сложной игровой тропе. Мы, еще не зная «исполнителя», должны видеть эту роль, быть готовы к ней.

Какова функция лидера в игре? Какова его роль? Что он решает и в какие именно моменты? В чем его конкретное дело? И как режиссер покажет это дело, выявит, укрупнит роль героя? Может быть, ведущий возьмет у него интервью? Когда, в какой момент игры? И о чем интервью? Какие вопросы следует задать? Может быть, болельщикам интересно, почему герой в решающий момент игры поступил именно так, а не иначе? А может быть, публике интересен он как человек, его увлечения, его работа, его возраст, его семейное положение, наконец? Почему он играет в эту игру? Что она ему дает? Может быть, вообще не стоит говорить с данным конкретным героем, а взять интервью у его

друзей, товарищей по команде. Пусть они расскажут о нем, о своем лидере.

Возможен иной путь: предусмотреть побочную сюжетную линию — конкурс на лучшего игрока, а выбирать будет весь зал. И это еще больше укрупнит позицию главного героя игры.

Но вот он уже существует, этот главный герой. Вечен ли он? Или возможен сюжетный поворот, при котором герой подвергнется новым испытаниям и их не выдержит? И что тогда будет с командой? Выдвинет команда нового героя ему на смену?

Все это надо предвидеть, надо закладывать такие возможности в структуру игры, тогда жизнь не застанет вас врасплох. Вы не окажетесь погребенным под обрушившимся на вас шквалом непредвиденных событий, а, напротив, используете их в интересах самой игры.

То же самое и с другими ролями. Кто исполнит роль ближайшего друга героя? Кто будет его соперником? Если в команде произойдет раскол, то по чьей вине, кто станет бунтарем, возмутителем спокойствия, кто успокаивающим, примиряющим и от кого будет зависеть исход всякого спора, кто окажется равно хорош для всех, а кто в полной изоляции?

Но это только знатоки, команда. А ведь надо предвидеть еще исполнителей на эпизодические роли. Они, эти исполнители, еще и не подозревают этого и спокойно сидят в зрительном зале, хотя их роли уже написаны драматургом игры. Просто главный режиссер — жизнь еще их не распределила.

А массовые сцены, так называемые массовки? В какой момент они возникнут в нашем спектакле? И какую драматургическую функцию возьмут на себя? Нужно заранее предусмотреть двойные, тройные сцены, монологи и даже внутренние монологи героев. Все это будет в игре, ни одна роль не останется незанятой, нужно просто все предвидеть, вовремя заметить и успеть выявить по ходу игры.

Тема ученика восьмого класса средней школы Александра Гоменюка, г. Воронеж.

Вопрос.

Уважаемые знатоки, чем вы объясните существование старинной народной поговорки "Коси, коса, пока роса. Роса долой, и мы домой".

Минута обсуждения.

Этот вопрос с виду очень податлив. Приходят в голову обоснования этой поговорки из области крестьянского быта. Вроде того, что крестьянин должен был вставать в старину пораньше, чтобы успеть поработать на себя и свою семью, а с восходом солнца шел работать на помещика. Или, скажем, такая

мысль: трава, скошенная утром, напоенная росой, полезнее, сочнее, в конце концов просто вкуснее для скота. Может возникнуть идея, что до восхода солнца просто легче косить. Ведь труд этот очень тяжел, косец устает, потеет на солнце, производительность труда падает. Таких побочных версий может быть во время обсуждения очень много. Частично каждая из них, возможно, и влияла на возникновение этой поговорки, но все же, как считают ученые, главные аргументы здесь — физические.

Ответ на вопрос.

Существование этой народной поговорки определяется прежде всего двумя факторами.

Во-первых, роса увеличивает массу стебля растений, от чего он меньше гнется при ударе косой, и коса его сразу срезает.

Во-вторых, роса создает своеобразную смазку. Эта смазка уменьшает силу трения при обратном движении косы, поэтому становится легче косить.

Правила игры

Условия — договор, соглашение между двумя или несколькими лицами.

> Правила —
>
> · положения, выражающие закономерность, являющиеся основанием для какой-нибудь системы (первое значение);
>
> · принцип поведения, тот или иной образ мыслей (второе значение);
>
> · норма, предписание, устанавливающая тот или иной порядок (третье значение).
>
> *(Толковый словарь русского языка. Под ред. Д. Н. Ушакова).*

Какое, в сущности, коренное различие между «условием» и «правилом»? Мы никогда не говорим "Правила конкурса", а говорим "Условия конкурса", но обязательно "правила игры". Тут есть о чем задуматься. Именно не условия, не временные соглашения, а закономерности, заложенные в самой игре, надлежит нам понять. В самом деле, придумать условия конкурса — дело пяти-десяти минут. Да и сколько этих конкурсов мы видели на экранах ТВ? Ведь в каждой конкурсной программе их добрый десяток. И каждый раз новые. Новые, потому что старые конкурсы быстро надоедают. По существу, конкурс — форма-однодневка. Это доказывает хотя бы то обстоятельство, что сами по себе, стихийно, люди конкурсами не занимаются. Их всегда надо специально организовывать, и организовывать "со стороны". Тогда как мы в своей жизни то и дело слышим два слова: "Давайте сыграем!" Игры вечны, они не меняются годами, десятилетиями, веками.

В древней Индии много веков тому назад зародилась игра в шахматы. А как увлеченно мы играем в шахматы сегодня! Кто знает, когда придуманы хоккей, футбол, домино? Сколько тысяч раз мы способны смотреть, участвовать в этих играх? Поэтому настоящих, прошедших горнило времени игр не так уж много. Их можно сосчитать на пальцах. И придумать игру, которая бы начала жить, тем более не просто. На мой взгляд, дело это сугубо творческое, серьезное.

В чем же суть игры? В чем ее уникальность, ее секрет? Ну, конечно, в ее правилах, в закономерностях, являющихся основой для новой системы игры, диктующих новый принцип поведения

игроков.

Сама практика игр, сама жизнь приводит нас точно к таким же выводам. Как нет содержания без формы, так же нет и идеи, смысла игры без ее правил. Ведь правила — это и есть форма игры. Что же это за форма? Прежде всего нас поражает ее кажущаяся простота.

Как было дело в некоторых телевизионных играх? Скажем, в "А ну-ка, парни!". На арене два мотоцикла, на каждом прикреплено количество шаров, соответствующее набранным очкам на предыдущем этапе игры. Выстрел из пистолета, и шар противника лопается, а следовательно, изменяется соотношение очков у противоборствующих сторон. Тут по ходу игры тоже не нужны никакие объяснения, никакой комментарий — все ясно видно с первого взгляда — у красного мотоциклиста осталось два шара, у синего всего один шар, значит, счет 2:1 в пользу красных. Такая простота, понятность ситуации не только не снижает интерес к игре, но, напротив, предполагает его наличие.

Что может быть проще ситуации в футболе? Влетел мяч в ворота — гол (очко). Не влетел — нет гола (очка). Но сколько комбинаций, вариаций на подходе к этому голу! Мы способны следить и участвовать в них только потому, что главное правило игры (мяч в воротах — гол) предельно просто и не требует нашего постоянного размышления.

Так в любой игре: минимум усилий, внимания на "разбирание правил" — максимум усилий, направленных на сам процесс игры. Нам кажется, дело тут еще в «вариантности» этих правил. Наблюдается, на наш взгляд, даже некоторая закономерность: чем жестче, проще, примитивнее правила игры, тем свободнее, неповторимее, вариантнее процесс этой игры.

И наоборот: чем сложнее, шире, многословнее, многочисленнее правила, тем однообразнее, скованнее сама игра. В этом, можно сказать, диалектическое единство игры. Кстати, «сложные» правила придумать легче. Играть в них — тяжелее. В том и секрет, что правило должно быть одно, а вариантов, ситуаций, игровых комбинаций оно должно рождать великое множество. Например, в игре "Что? Где? Когда?". Ответ на вопрос вы должны дать через одну минуту. Но зато в течение этой минуты вы можете делать все что хотите, без всяких ограничений. Или, скажем, сам вопрос должен иметь единственно верный, конкретный, обоснованный и точный ответ. Но темы вопросов, их характер ничем не ограничены — от астрономических черных дыр до того, как ловчее вбить гвоздь в доску, от проверки эрудиции и памяти до испытаний на сообразительность, находчивость.

Вообще пренебрежение к четким правилам игры, пожалуй, самая распространенная ошибка каждого организатора, режиссера, устроителя игр. Много, слишком много усилий тратим мы на внешний антураж: световые эффекты, яркие декорации, музыкальное оформление, остроумные тексты ведущего, авторитетное и представительное жюри, престижность почетных гостей и т. д. и т. п. Увы! Ничто не спасет нас от неудачи, если не будут творчески решены правила игры.

Разберем эту проблему на конкретном примере. Помните телевизионную программу «Аукцион»? Одну из самых популярных игр на рубеже 70-х годов. На первую же игру пришло более тридцати тысяч писем. По тем временам цифра внушительная.

По форме эта игра напоминала настоящий аукцион, но не пушной, скажем, а аукцион знаний, сообразительности, находчивости и т. д.

Представьте себе круговой амфитеатр мест этак на 500–600. Внизу небольшая арена, на которой были выставлены призы. В центре арены — трибуна для ведущего аукцион — аукциониста. Ведущий представлял в игре учредителей, заинтересованных в распространении определенной информации и поэтому тративших средства на покупку призов.

Игра шла между этим ведущим и публикой, сидящей в амфитеатре. Цель аукциониста — чтобы прозвучало как можно больше полезной информации. Цель публики — процесс игры и ее конечный результат — призы. Основное правило игры — приз получает последний отвечающий на данный вопрос.

Разберем подробнее это правило. Предположим, ведущий начинает игру словами: ""Мой дядя самых честных правил"… продолжите это стихотворение!" Кто-то в амфитеатре знает всего только три строчки, кто-то четыре, а кто-то двадцать строк. Кто же из них победит? Неизвестно. Ибо все будет зависеть от того, как кто распорядится своими знаниями, от того, как пойдет игра. Действительно, ведь тут очень важно, какую именно строчку вы помните, важно подловить момент, когда предыдущий знаток подойдет вплотную к вашей строке. Обостряет игру и фактор времени. Как и в «заправдашнем» аукционе, то и дело слышатся возгласы ведущего: "Раз! Два! Три! Продано!" И надо свой ответ успеть дать до слова "Три!". Иначе приз уйдет к другому, который знает меньше вас, но свое знание обнародовал последним. Значит, вы заинтересованы все время подталкивать игру, пока не истощатся запасы знаний у публики, а потом выдать свое мнение, которое будет последним, решающим по этому вопросу. То же самое может произойти и с простым вопросом: "Перечислите

дикторов Центрального телевидения". Думаю, что всех дикторов среди публики не будет знать никто, для этого надо было бы обратиться в отдел кадров ЦТ. Но каждый из зрителей знает многих или хотя бы нескольких. Вот он и думает: как же ему распорядится своими знаниями, чтобы хотя бы один из «его» дикторов стал «последним». Это очень, оказывается, непросто. Итак, что диктует это правило? Что вообще знания необходимы, совсем без знаний вы просто не сможете участвовать в этой игре. Но знания еще не все. Иначе это будет не игра, а экзамен, то есть механический опрос аудитории, и, что ни говори, дело это скучное.

Вот поэтому и стоит в правилах слово «последний». Это одно слово в корне поворачивает весь процесс игры, из-за него побеждает не столько самый знающий, хотя, как мы говорили, минимум знаний необходим, сколько самый сообразительный, самый смелый, самый находчивый, если хотите — самый расчетливый и даже, можно сказать, самый умный.

Конечно, вопросы мы взяли для примера достаточно примитивные, но позволяющие продемонстрировать колоссальную работу короткого правила и даже одного слова в этом правиле. Многие в то время обвиняли нас в несправедливости. Конечно, каждая игра должна быть в принципе справедливой. Но это отнюдь не обязывает ее быть таковой в частностях, в деталях. Например, в последнее время мы часто видим на футбольном поле, что прекрасно задуманная атака срывается, так как соперники создают искусственное положение "вне игры". Справедливо ли это по отношению к атакующим? Может быть, и нет. Но в том-то и дело, что побеждает в игре не самый лучший в атаке, не самый знающий дикторов ЦТ, не самый виртуозный, самый быстрый, самый меткий, и, напротив, не самый расчетливый, осмотрительный, а самый сильнейший, в комплексе сильнейший, и в этом идея и высшая справедливость игры.

И еще одно обстоятельство надо уточнить. Момент случайности в игре. Случай, везение, удача — они не только не вредят игре, без них процесс игры просто невозможен. Часто говорят: "Дуракам везет". И вот мы стараемся построить игру таким образом, чтобы исключить всякую случайность, чтобы не "везло дуракам". Это не верно. Ведь случай, как мы знаем, есть выражение необходимости. Закономерность является нам в виде случайности. А на практике? Попробуйте, скажем, вынуть волчок из игры "Что? Где? Когда?". Игры просто не будет. Волчок выступает в этой игре, как датчик случайностей, он в частных случаях бывает жесток или, напротив, очень мягок. Он — символ

и гарант справедливости. Он дает каждому свой шанс. Он уравнивает всех перед лицом игры.

Разговор о правилах был бы неполным, если бы мы не показали, как можно, пользуясь этими правилами, работать. Для примера возьмем "Клуб знатоков". В 1981 году в телевизионном варианте этого клуба существовало правило, по которому на каждый вопрос отвечает отдельная шестерка знатоков. Эта шестерка выигрывала или, наоборот, проигрывала отдельный раунд и независимо от этого уступала свое место следующей шестерке. Каждый игрок участвовал в игре независимо от того, как он сыграл. Определенное количество раундов ему было «гарантировано» правилом простой очередности. Поэтому знатоки чувствовали себя непринужденно, раскованно, были готовы на любую импровизацию, шутку, остроту. Проигрывают они? Ну и что? Ведь проигрывает весь клуб. Коллектив. А это не так страшно, не так позорно. Нет ответственности, как говорят в жизни, за конечный результат. Да и что он значит, этот абстрактный проигрыш, для каждого из них в отдельности?

Таково было правило игры, а следовательно, таков был их принцип поведения, образ мыслей.

А теперь давайте чуть-чуть повернем штурвал, изменим немного основное правило игры. Скажем, установим, что смена шестерок будет не после каждого раунда, а только после поражения, то есть после неудачного ответа. Это уже будет совсем другая игра. Играющая шестерка тут же переориентируется только на победу, любыми средствами — только дать правильный ответ. Ведь от этого зависит продолжительность самого участия в игре. Если раньше игроки вели себя вальяжно, могли не жалеть времени на остроумие, на "красное словцо", то теперь им не до этого — каждая секунда на учете: не важно, как они выглядят со стороны, важно победить, получить очко! А остальные шестерки, стоящие за спиной у игроков? Ведь они тоже хотят играть! Теперь их интересы вступают в конфликт с интересами играющих знатоков, их поражение — шанс сесть за стол, то есть факт желанный, приятный. Так происходит расслоение внутри клуба, так образовывается раскол на группы и борьба между ними за "место под солнцем", за место за игровым столом. Так меняется принцип поведения, образ мыслей каждого игрока.

Давайте повернем штурвал игры еще на два румба. Изменим еще немного основное правило. А что, если играющая шестерка сообще не будет меняться? Дадим ей возможность отыграть всю игру. И либо самой проиграть, либо самой выиграть у зрителей. Между прочим, именно так шли игры 1982 года на ТВ. Что в этом

случае произойдет с самим процессом игры?

Мы знаем, каждый зритель может максимально удержать в своем сознании от 5 до 7 объектов одновременно. У нас за столом 6 человек. Значит, каждый из них — на виду, значит, каждого знатока зритель за время долгой игры не только увидит, но и поймет, не только поймет, но и составит о нем полное и объективное мнение. Скрыться некуда. Надо играть. Надо выложить все, что у тебя есть, на алтарь игры, все способности, всю волю, все знания, все навыки, ведь ты оказался "под рентгеном". Это уже другая будет игра. Совсем другая! Ну, а если результатом игры будет не только престиж, но и выход из клуба (при поражении) или продолжение соревнований (в случае победы), тогда, уверяю вас, это будет совсем третья игра! Игра жесткая, сосредоточенная, полная страсти, взлетов и падений, остроконфликтная игра с совершенно новым принципом поведения и образом мыслей знатоков.

А теперь повернем еще немного колесо правил и предположим, что уходить из клуба будет не шесть человек, проигравших игру, а один, именно тот, кто неудачно ответил, то есть взял на себя ответ (ответственность) и не справился с ним. Да, да, обсуждали все вместе, а отвечает один! Ведь это будет опять новый принцип поведения знатоков. Кто знает, как в этом случае пойдет обсуждение вопроса? Какую тактику выберет каждый из шести игроков? Не расколется ли шестерка, не станет ли каждый играть только за себя? И каков тогда будет образ мыслей каждого из знатоков? Можно повернуть это колесо правил еще и еще. Мне кажется, что вариантов может быть огромное количество. А ведь мы имели дело до сих пор только с одним-единственным правилом.

А если тронуть второе, третье правило, какой стороной повернется к нам знакомая игра?

Заранее предвижу скептические замечания: что это вы все о правилах, о форме. А где же содержание игры? Какова ее цель? Где ее нравственная, воспитывающая роль? Отвечаю: все это тут и есть, в правилах игры! И только в них. Так же как нет содержания без формы, так нет и формы, которая не несла бы собою определенное содержание.

Поверните чуть-чуть правила, и, как по мановению волшебной палочки, в участниках взыграет чувство азарта, смелость, дерзость, доходящая до авантюризма.

Поверните в другую сторону штурвал игры, и те же самые люди вдруг станут сосредоточенными аналитиками, холодными скептиками, жесткими, хладнокровными людьми.

Поверните еще, и вдруг незнакомые люди поймут и полюбят

друг друга, и на ваших глазах начнет создаваться сплоченный общей идеей коллектив.

А теперь поверните штурвал еще и еще. Все в вашей власти. Вы драматург, конструктор, архитектор. Вы больше, чем режиссер, гораздо больше!

Вот так, пристально вскрывая внутреннюю структуру игры, чуть-чуть меняя правила, мы создаем, творим этот вид драмы. Этому можно научиться со временем, но тут нужна и интуиция, предвидение, воображение. И «алгебра», и «гармония».

Примеры структурного анализа можно было бы продолжить, но, может быть, вы сами, заинтересованный читатель, попробуете «разъять» и сотворить в измененном виде уже известные вам игры. Что может быть полезнее этого занятия? Главное — результаты этого «практикума» легко будет проверить.

Вы решили немного изменить правила игры в домино. Объясните свое нововведение участникам и сыграйте партию. Вот у них загорелись глаза, все оживились, тут и смех и огорчения, словом, игра пошла. Ну что ж, поздравьте себя — вы способный человек. Ну, а если участники все время переспрашивают вас — что вы имели в виду при такой ситуации, а при такой? Если процесс игры идет скучно, все время прерывается возгласами — "Хватит!", "Давайте по-старому!" Что тогда? Не отчаивайтесь и начните фантазировать снова. Снова и снова.

Пока не заработает «мотор» игры, пока игра не покатится сама, без помощи подсказчика, ведущего, без жюри и рефери, покатится и превратится в подлинную человеческую драму, в кусок жизни, где каждый вдруг явится своей новой яркой стороной, где каждый следующий момент будет непредвиден, непредсказуем и потому интересен и захватывающ. И тогда мы еще раз с вами убедимся, что нет и не может быть плохих, вялых, неинтересных игроков — есть плохие, вялые, неинтересные правила игры! В игре все начинается с правил и все кончается ими. Все от них.

Тема воспитательницы детского сада Антонины Флеровой, г. Симферополь.

Вопрос.

Знаете ли вы, что великий математик Гаусс в шестилетнем возрасте всего за несколько секунд сложил в уме все числа от единицы до ста?

Вам, знатоки, не по шесть лет, и все-таки вы вшестером, так что, пожалуйста, сделайте то же самое за одну минуту. Только не пользуйтесь авторучками при этом.

Минута обсуждения.

Наиболее решительные и, может быть, самые наивные

знатоки с первых же секунд ринутся складывать в уме эти цифры. Но опытные игроки тут же поймут, что если бы это было возможно за одну минуту, то не было бы самого вопроса. Да, очевидно, надо искать ключ к проблеме. Не будем здесь пересказывать все чисто цифровые варианты. Их много, и все они не приводят к успеху. Все, кроме одного. Если задуматься, почему взят именно этот отрезок натурального ряда чисел, от единицы до ста, и попытаться с этими двумя цифрами сделать простейшие арифметические действия…

Ответ на вопрос.

1 + 100 = 101

2 + 99 = 101

3 + 98 = 101

и так далее. Таких сумм парных чисел будет ровно пятьдесят, следовательно, 101 х 50 = 5000 + 50 = 5050

Как это делается?

В предыдущей главе я приводил несколько примеров того, как, манипулируя правилами, можно менять характер, манеру, и даже смысл, содержание игры. Иметь эти навыки очень полезно для режиссера, устроителя игр. Поэтому мне кажется целесообразным продолжить этот практикум. Давайте будем ставить перед собой те или иные задачи и постараемся тут же находить способы их разрешения. Итак, как это делается?

Вам не нравится, когда знатоки, не зная правильного решения, пытаются увильнуть от ответа, тянут время, отвечают явную чушь, лишь бы сказать что-нибудь, по принципу "авось попаду". И тут виноваты "рычаги действия", то есть правила игры. Благороднее было бы отказаться от ответа, если его не знаешь, игроки это понимают, но что они выигрывают при этом? Ничего. А если попробуют дать нелепый ответ? Один шанс есть, а вдруг он правильный? Да и пока отвечаешь, может в голову прийти дельная мысль. Что делать? Как изменить правила, как повернуть этот рычаг? Для начала можно просто узаконить отказ от ответа. В некоторых играх это называется «пас». Человек или команда, сказавшая «пас», ничего не теряют. Тут нужно проявить тактическую зрелость. Как для знатоков лучше — дать проблематичный ответ и тем самым, возможно, отдать очко сопернику или сказать «пас» и окончить раунд безрезультатно для обеих команд? Можно ввести приз "за уверенность в своих знаниях". Противник или даже сидящий в зале автор вопроса может предложить знатокам подтвердить правильность ответа за дополнительный приз.

Если знатоки подтвердят, что они уверены в своих знаниях, и ответ действительно окажется правильным, то они получат оба приза — и очередной, и дополнительный. Но если ответ окажется неверным, то знатоки теряют все призы, выигранные сегодня данной шестеркой. В этом случае риск при ответе увеличивается. Может быть, тогда лучше вообще отказаться от ответа и дать очко вместе с призами сопернику? Жалко, ведь ответ мог быть все-таки правильным.

Предположим, вас не устраивает постоянное количество игроков за столом — шесть человек. Вы видите, что из шести игроков работают лишь двое, трое, а остальные не приносят никакой пользы. И вообще естественно складывающиеся группы в клубе состоят из разного количества игроков. Есть дружные пары. Есть тройки, симпатизирующие друг другу, есть четверки и т. д. Как дать им возможность обходится без балласта за игровым

столом?

Задумаемся: если шесть человек, обсуждая за столом вопрос, могут заработать одно очко, сколько очков могут заработать трое? Вдвое больше, то есть два очка. А сколько могут выиграть два человека за столом? Три очка за тот же вопрос. Тогда давайте введем в правила поправку. Знатоки сами могут решать, в каком составе они будут садиться за игровой стол. Они могут сесть вшестером, втроем, вдвоем и даже в одиночку. В этом случае этот один человек, ответив правильно на вопрос, может выиграть шесть очков. Количество знатоков за столом теперь диктуется не желанием самих игроков, а необходимостью, ситуацией игры. В другом варианте неправильный ответ, проигрыш, грозит знатокам потерей не очка, а одного игрока за столом. Соперничающая команда как бы «выбивает» знатоков из игры одного за другим. Они играют сначала шестеркой, потом пятеркой, четверкой, тройкой, двойкой, если, конечно, проигрывают. Наконец, когда «выбиты» все шесть знатоков, они проигрывают партию.

Предположим, вам кажется однообразной, монотонной минута на размышление. Почему всегда только одна минута? Ведь если вопрос оказался для данной шестерки очень легким, ей она не нужна, а если вопрос никак не решается, то и целой минуты оказывается мало. Как же варьировать время на обдумывание вопроса?

Пусть знатоки сами решают, сколько времени они затратят на тот или иной вопрос. Как у шахматистов, у которых стоят на столе специальные часы, фиксирующие общее время. Так давайте и на наш игровой стол поставим шахматные часы. И дадим на обдумывание, скажем, всех восьми раундов восемь минут. А уж сколько знатоки будут тратить на обдумывание каждого вопроса — пусть это будет их делом, делом их тактики.

Как вы думаете, если на подготовку правильного ответа знатоки затратили одну минуту и получили 1 очко, сколько очков они должны получить за тот же ответ, если они готовили его две минуты? Конечно, вдвое меньше, то есть всего пол-очка. Для удобства подсчета давайте введем в правила такую поправку: если команда знатоков затратила на обсуждение правильного ответа 6 минут, ей присуждается 1 очко. Если она обдумывала ответ 5 минут, то она может выиграть 2 очка, за 4 минуты — 3 очка, за 3 минуты — 4 очка, за 2 минуты — 5 очков и за минуту размышления — 6 очков! Конечно, если ответ правильный. Если он неверен, то такое же количество очков получает соперничающая команда знатоков. Здесь возникает интересное противоречие: чем меньше думаешь, тем больше можешь выиграть! Но и больше можно проиграть — при неверном

решении.

Предположим, вы считаете, что деление "Клуба знатоков" на отдельные шестерки раскалывает коллектив на соперничающие между собой группы. Если вам кажется, что это деление подрывает единство клуба, создает питательную среду для интриг, зависти, отчуждения и даже вражды, тогда давайте попробуем изменить правила, ликвидировать эти отрицательные явления. Отменим само деление клуба на шестерки. Состав команды за игровым столом будет формироваться одним, облеченным доверием клуба человеком. Назовем его тренером, если этот человек приглашен со стороны. Это может быть ученый-психолог. Это может быть и авторитетный игрок. Тогда мы назовем его "играющий тренер", или "капитан клуба", или его «президент». Президент клуба выбирается тайным голосованием перед самой игрой и по ходу игры принимает тактические решения. Этот способ напоминает поведение за барьером хоккейного тренера. Как в хоккее, так и в игре знатоков тренер-президент "выпускает на поле" тех или иных игроков, в зависимости от ситуации. Конечно, такой тренер-президент должен быть вне подозрений, объективен, проницателен, тактически грамотен, не подвержен влиянию личных симпатий и антипатий. Может быть, от него будет зависеть победа или поражение всего клуба. Ну что ж, если он не справится со своей задачей, на следующую игру изберут другого.

Если вы хотите обострить финальную часть игры, сделать ее более крупной, острой, ошеломляющей, в этом случае вы можете ввести в правила положение, согласно которому призы, полученные в отдельных раундах, остаются у своих владельцев лишь в случае общей победы их команды. Если же в результате игры команда потерпела поражение, то все скопившиеся у проигравшей команды призы уходят к соперникам. Например, при схеме "знатоки против зрителей" игра идет до 6 очков. И знатоки проигрывают партию со счетом 5:6. Значит, пять призов, полученных ими по ходу игры, переходят в руки зрителей. Кому именно? Ну, конечно, тому счастливчику, который задаст последний вопрос и заработает для своей команды решающее, 6-е очко. Насколько такой финальный раунд будет крупнее, ажиотажнее обычного финала!

Для того, чтобы программировать качество поступающих вопросов, вам полезно ввести в игру еще один приз — приз за самый интересный вопрос. Но главное — не в самом призе, а в публичном обсуждении вопросов, в открытом голосовании, определяющем, кто задал самый лучший вопрос. В этом обсуждении, которое проходит, конечно, после игры, выявляются

достоинства и недостатки каждого вопроса. В обсуждении могут участвовать все знатоки, то есть люди, изучившие все его игровые качества. Кроме того, конечно, само присуждение ценного приза за качество, независимо от того, ответили или нет на этот вопрос знатоки, само по себе является достаточным стимулом.

Уважаемый читатель! Мы взяли несколько режиссерских, драматургических задач и попытались наметить пути их решения. В процессе подготовки к игре таких задач может быть десятки, а путей их решения — сотни. Самое важное — это верно, точно поставить саму задачу. Не ошибиться в самой постановке проблемы. Всегда полезно помнить, что режиссер документального спектакля, как и минер, ошибается только один раз.

Тема техника-конструктора Лидии Степановны Анисимовой, г. Москва.

Вопрос.

Что бы произошло на испанской корриде, если бы тореадор выбросил свой красный плащ и стал манипулировать белым?

Минута обсуждения.

В решении этого вопроса можно идти путем фантазирования, наигрывания ситуаций на самой арене. Вот мы видим, как бык стал искать новый красный объект. В каких костюмах выступают помощники тореадора? А какого цвета барьер у трибуны? Может быть, с точки зрения Лидии Анисимовой, мы должны помнить все это по известным картинам Пикассо или Гойи? Значит, это вопрос на зрительную память? А может быть, здесь простой подвох. Куда, собственно, выбросил свой красный плащ тореадор?

Если плащ остался лежать на арене, то что с ним может сделать бык? А в каких вообще случаях тореадор может бросить плащ? Может, этот жест входит в ритуал корриды? Не означает ли он, что тореадор просит пощады? Или что бык, с его точки зрения, негоден и его нужно заменить? А может быть, тореадор бросает свой плащ после того, как бой окончен и бык мертв? Ну что ж, в таком случае с арены нужно уволакивать быка. Это, значит, и ответ на вопрос? Нас просто проверяли на детальное знание ритуала корриды? Или на логику мышления? Нужно признать, что все-таки версия наша не слишком эффектна.

Ответ на вопрос.

По последним научным данным, быки не способны различать цвета. Следовательно, если тореадор выбросит свой красный плащ и возьмет белый, на арене ровным счетом ничего не изменится. Быка можно дразнить плащом любого цвета!

Система отсчета, система судейства

Наглядность, объективность, простота, гласность — вот принципы, на которых должна строиться система отсчета любой игры.

Прекрасно, когда зрители не ждут решения судейской коллегии для того, чтобы понять, оценить тот или иной игровой момент. Прекрасно, когда болельщики, да и сами игроки, могут самостоятельно разобраться в любой игровой ситуации.

Скажем, идет очередная конкурсная программа по ТВ. Проходит то или иное испытание, условия давно объявлены, например, кто лучше сделает салат из заранее приготовленных продуктов. Как оценить результат такого соревнования? Какова будет система отсчета, каковы критерии оценок? Ведь и внешний вид блюда и его вкус — дело сугубо субъективное. Тут и начинается. Дегустаторы, заслуженные повара, директора столовых и, естественно, всем надоевшие, кочующие из конкурса в конкурс дежурные фразы: "Все участники великолепно справились со своим заданием, но мы все же отдаем предпочтение тому-то или той-то…" Откуда такие странные формулировки в состязаниях? Представляете, если в беге на сто метров вместо секунд судьи будут объявлять: "Все участники проявили мужество и волю в выполнении своего задания, но мы все же отдаем предпочтение…" Почему же тогда устроители прибегают к таким стертым формулировкам? Из-за несовершенной системы отсчета. Где точные критерии в определении качества приготовления салата? Их нет. И вот, чтобы не сбрасывать "эффектный конкурс", стараются чуть-чуть подправить принцип отсчета.

То же самое происходит и с конкурсом на самую остроумную эпиграмму, на самый оригинальный карнавальный костюм, на самое выразительное чтение стихов. Короче говоря, целый ряд интереснейших состязаний, оказывается, нельзя освоить. Мешает необъективность системы отсчета.

Можно ли преодолеть этот барьер? Да, можно усовершенствовать, улучшить «экспертную» оценку. Если уж результат конкурса зависит от комиссии экспертов, то нужно ввести хотя бы один из принципов оценки — гласность. В этом случае — гласность обсуждения судей. Получается, хотя и косвенно, опосредованно, но тот же эффект объективности. Мы слышим и видим обсуждение в судейской коллегии результатов конкурса. Мы можем вполне объективно, с нашей точки зрения, составить свое мнение о каждом судье, о его позиции, его

критериях, в конце концов обо всем обсуждении в целом. И хотя наше согласие — несогласие не имеет реального значения, все же мы участвовали в оценке, а это очень важно.

Как еще можно преодолеть барьер необъективности системы отсчета?

Самый результативный путь — апелляция к публике, к зрительному залу. Возьмем несколько примеров. Тот же наш «пресловутый» салат может быть опробован не только членами комиссии, но и самими зрителями. Вы скажете, что и зрители могут ошибиться. Да, но сумма зрительских субъективных оценок, мне кажется, дает вполне объективную комплексную картину. Такой «допуск» возможен. Ну хорошо, зрители попробовали салат, послушали остроумные эпиграммы, оценили оригинальные карнавальные костюмы, но как они могут «сложить», усреднить, превратить свои отдельные субъективные оценки в одну общую, объективную? На то есть много способов и приемов. От самого обычного, простого поднятия рук, употребляемого на каждом собрании, и до электронно-вычислительного. Для этого зрительское место оборудуется специальной панелью с переключателями, поворот которых суммируется на большом электронном табло. Этот «технический» способ может быть в достаточной степени упрощен созданием замкнутой электрической цепи. Если каждый зритель может включить или выключить всего одну электрическую лампочку у своего кресла, то на сцене специальный электроприбор может фиксировать падение или увеличение сопротивления в этой замкнутой сети. И шкала этого прибора может быть видна всем. Примерно таким же способом пользовалась десять лет назад программа ТВ "Алло, мы ищем таланты!". Зрители, сидя у себя дома, у своих телевизоров, в момент голосования включали или выключали свет в своих квартирах. По городу разница была столь очевидна, что обеспечивала некоторую наглядность и объективность.

В программе ТВ «Аукцион» в свое время был употреблен другой способ. Не зрительного, а звукового подсчета. В большом спортивном зале, в центре его арены, устанавливался специальный шумометр. Поскольку этот прибор был равно удален он любого сектора амфитеатра зрительного зала, он довольно объективно оценивал любые зрительские шумы. Оставалось только в момент голосования предложить публике выразить аплодисментами свое отношение к каждой из оценок конкурса. Чем больше аплодисментов, тем выше поднималась стрелка на шкале шумометра.

Эта форма вполне оправдывала себя. Ведь можно обижаться

на того или иного судью. Но зрительный зал всегда прав!

Лучше, конечно, не прибегать к таким чрезвычайным мерам оценки соревнований. Система подсчета очков должна быть изначально конкретна, объективна и понятна каждому. Критериями этой оценки должен обладать любой участник соревнования. И тогда не нужны будут ни шумометры, ни всеобщие опросы, анкеты и другие виды зрительского голосования. Оставим апелляцию к публике для исключительных случаев. Только в крайних ситуациях, когда страсти в зале наналены до предела и когда все остальные способы решения конфликта себя не оправдали, апелляция к авторитету зрительного зала оправдана.

А можно ли обойтись вообще без судей? Можно вполне. Скажем, правила игры в «Аукционе» или в "Что? Где? Когда?" не предусматривают наличия арбитров-специалистов. Это преимущество, на которое пока еще мало кто обращает внимание. Но это бесценное преимущество. Оно свидетельствует о жизнеспособности игровой формы и о ее демократичности. Организаторам телевизионной игры "Что? Где? Когда?" присылают массу интереснейших вопросов. Единственным их недостатком является отсутствие точных критериев оценки, отсутствие единственно правильного ответа.

И хотя в этом случае проблема приобретает дискуссионный характер, а, следовательно, обсуждать ее интереснее, все же от подобных вопросов приходится избавляться.

Другое дело, когда вопрос имеет только один правильный ответ. И ответ этот проверен задолго до игры.

Тогда и сама судейская коллегия становится ненужной. Что ей обсуждать во время игры? Ведь сравнить ответ знатоков с уже существующим правильным ответом может любой более или менее грамотный человек, в том числе и сам ведущий. Тем более что в противном случае пришлось бы на каждый вопрос приглашать своего судью. Ведь вопросы в нашем клубе касаются самых разных сторон человеческих знаний. Пожалуй, число членов судейской коллегии тогда намного превысило бы численность самого "Клуба знатоков"…

А насколько это отсутствие арбитров упрощает игру, делает ее более динамичной, азартной.

Дан правильный ответ — мяч в воротах — очко. Дан неправильный ответ — гол забил противник — очко ему.

Конечно, приятно, когда ответ, кроме того, что он правилен, еще и красив по форме, остроумен. Но ведь и гол хорош, когда забит красивым ударом из трудного положения. И тем не менее он приравнен по результату к простому «глупому» голу. Гол есть

гол. И тот и другой стоит одного очка.

В одном из клубов для оценки ответов в игре "Что? Где? Когда?" ввели коэффициент за остроумие и полемичность, задор. Организаторов можно было понять. Остроумие и задор, что может быть лучше? В результате они не получили ни того, ни другого. Множественность критериев смазала, дезориентировала игру.

О! Если было бы все так просто! Хочешь остроумие — оценивай остроумие. Хочешь задор — оценивай задор.

Мы в этой главе все время говорили об очках, баллах, голах, секундах… А можно ли вообще обойтись без них?

Как мы уже говорили, есть игры на выбывание, на вылет. Представим себе игру "Что? Где? Когда?", но без очков. Правило такое — неверно ответивший игрок встает из-за стола и выходит из игры. Вот уже вместо шестерки знатоков сидит пятерка. Следующий раунд — опять поражение. Понятно, что, когда останется за столом один игрок, атмосфера игры накалится до предела. Ведь обсуждать ответ будет уже не с кем. А если он тоже проиграет? Тогда стол знатоков окажется пустым, играть больше будет не с кем. Команда зрителей, «уничтожившая» всех своих противников, вправе будет праздновать победу. И победа эта будет до очевидности наглядна и понятна каждому зрителю. Более того, становится нагляден и понятен не только результат игры, но и любой ее момент. Вот вы заглянули в зал, где идет игра. Хорошо, если табло на видном месте. Хорошо, если вы сразу разберетесь, у какой команды сколько очков. А при системе "на выбывание" и разбираться не приходится. Вы видите, за столом остались трое — значит, дела знатоков плохи. Анализ игры нагляден и прост.

Есть еще один недостаток в судейском способе оценки игры. Зритель оценивает ситуацию мгновенно, а для того, чтобы судьи пришли к какому-нибудь выводу, нужно время. Иногда немалое время. Но игра не может остановиться. Игроки и зрители не могут ждать, пока судьи посовещаются. Вот и получается, что, например, в конкурсной программе ТВ "А ну-ка, девушки!" участники проходят уже третий конкурс, не зная, какие оценки им присудили за первый. Отсюда вопиющая неадекватность их поведения. Это мешает не только самим участникам, но и зрителям: в такой ситуации «болеть», переживать ход соревнований довольно трудно.

Итак, мы убедились, что судьи, арбитры должны по возможности не решать кардинальные вопросы, не оценивать результаты игры, не устанавливать правила и порядок, а следить за исполнением этих правил, за соблюдением установленного порядка. Да, слово судьи — закон. Но пусть это слово звучит в

игре как можно реже, только в особых, исключительных, спорных случаях. Чем менее заметен судья, тем лучше, «взрослее», серьезнее сама игра. Тем более налажен ее внутренний механизм.

Тема сотрудника ленинградской библиотеки Юрия Павловича Вартанова.

Вопрос.

Перед вами прижизненное издание "Войны и мира". Почему в заглавии романа Л. Н. Толстого союз «и» пишется обычной буквой «и», а в слове «мiр» стоит «и» с точкой?

Минута обсуждения.

Сразу же приходит на ум множество решений этого вопроса. Во-первых, всем известно, что в старинных, дореволюционных книгах употреблялась эта буква именно в двух написаниях. Помнится, существовали определенные грамматические правила на этот счет. Но вот каковы они были, эти правила? Очень точно поставленный капкан для знатоков. На то, чтобы вспомнить, когда, в каких случаях, писалась обычная «и», а в каких случаях «і», вполне может уйти вся минута обсуждения. Если кто-нибудь из игроков не прервет этот ход рассуждений. "Почему мы должны знать это сейчас, когда правила давно отменены вместе с буквой "і"?" Тогда в ход идет другая версия. Может быть, это вообще не русское издание, а, скажем, украинское или белорусское. И на одном из этих языков, может быть, слово «мир» пишется через «і»? Может быть, может быть… А ведь ответ должен быть точен. Сколько бы мы не намечали новых путей решения этого вопроса, каждый из этих путей рано или поздно заведет нас в тупик, пока мы не задумаемся над истинным смыслом этого великого романа, над смыслом каждого слова в его названии. Да, слово «война» имеет, пожалуй, одно всем нам понятное значение. А слово «мир»? Сколько значений у этого такого знакомого и близкого нам слова?

Ответ на вопрос.

Да, слово «мир» имело два основных значения: «мир» в смысле "мирное время" и «мир» в значении «народ», "вселенная", «земля». Раньше это были два совершенно разных слова. И писались они по-разному.

Лев Николаевич Толстой написал роман не под названием "Война и мирное время". Он имел в виду философски более глубокое название "Война и народ", "Война и Вселенная".

К сожалению, с отменой «і» мы теряем понимание смысла названия этого великого романа.

Оружие борьбы — вопросы

Мы уже говорили о том, что отличительной особенностью всякой игры, и в том числе игры "Что? Где? Когда?", является то обстоятельство, что она, эта игра, испытывает не специальные знания и навыки человека, а качества, присущие всем людям без исключения.

Ведь кроме того, что вы столяр, а я токарь, кроме того, что вы увлекаетесь самбо, а я собираю марки, мы еще и прежде всего люди, живущие в данное время и в данной стране. И именно это обстоятельство уравнивает нас. Поэтому испытывать надо безусловно общечеловеческие качества и способности, присущие каждому. Только в этом ключ к успеху игры. Скажем: сообразительность, наблюдательность, зрительная и слуховая память, логическое мышление, контактность, ловкость, возбудимость, чувство локтя, смелость, терпение, выносливость, юмор и десятки других необходимейших в жизни качеств в равной степени могут быть присущи любому человеку независимо от пола, профессиональной подготовки, уровня образования и социального положения. А чтобы совсем «сравнять» участников игры, чтобы всех, абсолютно всех поставить на "линию старта", лучше, если в игре будут участвовать и испытываться все эти качества в комплексе или хотя бы большинство из них. Тогда игра станет по-настоящему демократичной, доступной для всех. Итак, самый широкий, самый свободный критерий отбора участников игры. В нашей игре может участвовать буквально каждый — таков лозунг, вернее, его первая половина. Вторая, не менее важная, часть этого лозунга гласит, что победить в игре может только лучший из лучших, человек исключительных способностей, истинный герой. Более того, чем шире спектр участников, чем доступнее участие в игре, тем острее, ожесточеннее должна быть борьба, тем сложнее достанется победа, тем уникальнее должен быть образ победителя. Это главное противоречие игры. В нем диалектика игры, ее основа. И чем больше расстояние между этими двумя критериями, критерием отбора и критерием победы, чем больше эта вилка, тем выше, серьезнее сама игра.

Что же овеществляет основное противоречие игры, какой игровой элемент делает, с одной стороны, возможным широкий спектр участия, а с другой стороны, трудность, почти недосягаемость победы? Ну, конечно же, это прежде всего сами вопросы. Именно в них, в вопросах, сконцентрированы все качества зрителя как игрока, его тактика, его характер, его оценка противника, если хотите, его смелость и решительность, ну и,

конечно, его знания.

Именно с вопросом и ведут борьбу знатоки. Так что на вопросе оттачивается и характер знатока, его тактика, его манера борьбы, его бойцовские качества. Именно вопрос, его кажущаяся легкость, доступность, должны привлекать к его решению самую широкую аудиторию, и именно вопрос своей подлинной неординарностью, уникальным решением, закодированностью должен обеспечить победу только достойнейшим из достойных, лучшим из лучших. Так что значение вопросов для игры трудно переоценить. Мне кажется, что сделать, придумать, спроектировать вопрос — это все равно что создать новую маленькую игру со своей уникальной формой — со своей собственной аранжировкой.

Вопрос — это короткая документальная драма с неизвестным концом. Драма идей, характеров. Вопрос имеет экспозицию, завязку, кульминацию и развязку, он имеет главную линию и побочные темы. Он может прикинуться опереткой или веселым скетчем, а потом обернуться серьезной своей стороной, и наоборот, на первый взгляд вопрос может выглядеть серьезным и значительным, а потом в процессе борьбы оказаться шуткой, розыгрышем. И еще. Вопрос должен быть годным для обсуждения. И не только годным, но и провоцирующим это обсуждение. Образ вопроса мне представляется вкусным, желанным орехом, ядро которого скрыто в твердой скорлупе. Мы пробуем орех на зуб, он не поддается. Пробуем разбить его кулаком — без результата. Ищем поблизости предмет потяжелее, которым бы можно было расколоть орех, и не находим такого предмета. Мы переворачиваем его, рассматриваем на свет, пока не обнаруживаем в скорлупе маленькую трещину, и, положив скорлупу определенным образом, так, чтобы трещина была наверху, с силой бьем по нему и либо раскалываем орех без особого труда, либо убеждаемся, что трещина эта оказалась ложной, сделанной специально, дабы отвлечь внимание, затруднить решение этого вопроса.

Еще одна важная особенность игровых вопросов. Они должны касаться обычных, окружающих нас вещей, проблем и явлений. Еще раз повторяю: неизвестное об известном, необычное в обычном, невероятное в очевидном — таков принцип составления вопросов. Вопросы не должны касаться специальных знаний, они рассчитаны на кругозор нормального человека "из толпы". Вопросы, их решение должны помочь такому человеку поверить в свои силы, убедить его в том, что, обладая минимумом фундаментальных знаний, он может при помощи логического мышления, сообразительности, наблюдательности и других

благоприобретенных качеств решить любую проблему, которую ставит перед ним жизнь.

Обычно зритель присылает только тему вопроса, реже интересную информацию по этой теме. Создавать вопросы зачастую приходится самим. Какие вопросы нужны? Самые разные, в этом принцип игры. Они должны касаться разных сторон человеческой деятельности — покрывать весь спектр накопленных человеком знаний: искусства и спорта, науки, окружающей нас природы, быта, трудовых навыков, всех тех вопросов, которыми интересуется современный человек. Эти вопросы должны быть контрастны друг другу, а следовательно, каждый из них должен быть уникален по-своему. И по теме, и по его подаче, по «аранжировке», каждый вопрос должен затрагивать разные человеческие чувства, эмоции. Должны быть вопросы, действующие на слух, на зрение, должны быть вопросы-предметы, действующие на осязание, обоняние человека. Для решения вопросов знатоки обязаны включать весь свой запас знаний, навыков, умений.

Как-то один ученый-физик, присутствовавший на игре, высказал интересную мысль: "Сумма всех вопросов — вот главный вопрос". Команда знатоков играет коллективно. Зрители тоже ничего не могут добиться поодиночке. Знатоки сразу же определят своего соперника, его круг знаний, тактические свойства, манеру игры и т. д., настроят свой психофизический аппарат на данного зрителя. И борьба облегчится. Если же против знатоков выступает коллектив зрителей, то обыкновенная сумма вопросов перерастет в новое, доселе неизвестное в играх качество. Знатоков как бы бросают из холодной воды в горячую: только они настроятся на серьезный, научный лад, приведут в боевую готовность накопленные знания, как тут же проиграют на «детском» вопросе с маленькой каверзной ловушкой. Тогда они перестраиваются и начинают с юмором смотреть на своих «грозных» противников и вдруг попадаются на том, что не услышали или не увидели решающей детали. Тогда они все уходят во внимание, и только во внимание и… проигрывают следующий вопрос на умение абстрагироваться и свободно владеть ситуацией. И так без конца. Мыслительный аппарат знатоков становится более гибким, способным мгновенно и одновременно работать со всеми доступными нам чувствами, знаниями и навыками.

Это и есть подлинное приближение к жизни — ее генеральная репетиция, в этом высшая цель и задача нашей игры.

Тема Владимира Андреевича Ромашко, поселок Глеваха Киевской области.

Вопрос.

Кто не знает чудесный вид спорта бег с барьерами. Но почему высота этих барьеров равна одному метру семи сантиметрам? Очень странное число, не правда ли?

Минута обсуждения.

Можно в обсуждении пойти по пути определения особенностей физиологии человека, вспомнить, какую именно ногу заносит спортсмен над барьером и т. д. Если мы и объясним с этой точки зрения саму высоту барьера, то не с требуемой точностью. Почему именно 7 сантиметров, а не, скажем, 10 или 6? Значит, путь наших рассуждений неверен. Давайте разрабатывать новую идею. Например, что, если несуразное дробное число получилось от простого перевода в нашу метрическую систему каких-то других мер? Вспомним английские дюймы, футы, или наши старые — аршин, вершок, сажень и т. д.

Даже если мы и найдем эквивалент в других мерах измерения длины, все равно возникает вопрос: "А как обосновать эту высоту спортивных барьеров не по форме, а по существу?" Откуда появились эти футы или вершки? Приходится на время бросить и эту идею. Давайте подумаем над происхождением самого бега с барьерами. Когда, в какой стране он мог родиться? Может быть, ключ к вопросу здесь? Барьеры спортивные похожи на обычные заборы, изгороди. Если это соревнование не было придумано, например, как баскетбол, значит, эти заборы существовали где-то в реальной действительности? Что же было огорожено этими изгородями? Если дома, то, согласитесь, наше соревнование приобретает несколько комический и нелепый характер. Зачем прыгать через заборы, когда есть калитки, ворота…

Ответ на вопрос.

Эти заборы перегораживали многочисленные овечьи загоны в старой Англии — "стране овец".

Высота этих овечьих загонов была три с половиной фута, то есть один метр семь сантиметров. Овца такую высоту «взять» не может. А сам бег с барьерами — это старинная народная игра английских пастухов.

Приз — не результат, а средство борьбы

Анонс к одной из программ западногерманского телевидения предвещал, на мой взгляд, чрезвычайно ажиотажное зрелище. Еще бы — в качестве главного приза объявленного конкурса эрудитов фигурировал мерседес.

И что же? Конкурс оказался очень спокоен, даже скучен. Три человека, победители зональных конкурсов, отвечали на вопросы ведущего. Сначала один заходил в кабинку для ответа, потом второй, третий. Кабинка звукоизолированная, так что справедливость была соблюдена. И только. Весь расчет, вся «игра» устроителей была построена на главном призе. Увы! Как я уже говорил, расчет этот себя не оправдал. Во время этого монотонного зрелища мы, зрители, собравшиеся у телевизора, начали вспоминать свои любимые игры. И оказалось, что награда, приз — элемент отнюдь не главный, не решающий судьбу игры. И правда, с каким увлечением мы в детстве играли на «ушки», на обыкновенные пуговицы. А сколько в наши дни существует игр… на обыкновенные спички. Спички выступают в роли не столько приза, сколько элемента подсчета, по существу, это овеществленные очки, баллы.

А теперь вспомним одну из наших конкурсных программ. Конкурс подошел к концу, пора вручать выигранные награды. Участники конкурса выстроились на сцене и внимательно слушают председателя жюри. Председатель хвалит всех. Он говорит, что все участники проявили свои прекрасные знания, обнаружили свои бойцовские качества, волю к победе и что, будь его воля, он одинаково бы наградил всех этих чудесных людей. Но, увы, главный приз только один, и поэтому он вынужден, именно вынужден, отдать его такому-то, который чуть-чуть, ну немножечко, был все-таки выше, лучше других. Тут раздаются аплодисменты, и на сцену выносят самовар и вручают его этому "чуть-чуть победителю". Но вместе с главным призом выносят еще несколько призов — те же самовары, но поменьше — и вручают их остальным участникам конкурса. Как мило! А главное, никто не в обиде. Так сказать, мы не нанесли никому из проигравших психологической травмы. А по-моему, наоборот. Таким подходом к награждению мы обидели, травмировали всех. Мы обидели победителя, так как в мягкой форме объяснили ему, что вся его борьба была напрасна, он ничем, почти ничем не сумел отличиться, выделиться. Мы обидели побежденных, ибо что, как

не жалость, обиднее всего для игрока. А главное, мы обидели болельщиков, публику, саму игру. Зачем же мы переживали за свою команду, за своих любимых игроков, если в результате — все одинаковы, все достойны, все хороши? Нет, тогда уж лучше давайте играть на спички, по крайней мере там все будет честно: у кого десять спичек, тот лучше игрок, чем у кого пять спичек.

Все мы помним пословицу "Лучше синица в руках, чем журавль в небе". Как точно она отражает правильный подход к проблеме призов. Закончился определенный этап борьбы, и мы тут же видим, как приз переходит к победителю. Пусть это будет даже майка определенного цвета, как в многодневной велогонке, главное, мы сразу видим — кто награжден и за какие заслуги. Так и в игре "Что? Где? Когда?". Шестерка знатоков правильно ответила на вопрос, и приз — книга кладется перед ними на игровой стол, неправильно ответила, и тут же приз — книга заворачивается в почтовый конверт для отправки телезрителю, приславшему этот вопрос. Сиюминутность и наглядность манипуляций с призом намного увеличивают его игровую ценность.

До сих пор устроителям телевизионного "Клуба знатоков" приходится отбиваться от желающих приблизить содержание приза — книги к содержанию вопроса. Скажем, вы прислали вопрос по биологии — значит, приз вас ждет по биологии. Вы ответили на музыкальный вопрос — вот вам музыкальный приз и т. д. Такая тематическая «стройность» разрушает, на мой взгляд, саму игру. В самом деле, если я люблю детективы, значит, должен послать в клуб вопрос о Шерлоке Холмсе?

Приз — такой же элемент игры, как и все остальные ее компоненты. Разве не может быть так называемого «темного» приза. То есть приза, который реально становится известен только перед самим вручением? Эта неизвестность обостряет процесс борьбы.

А в нашей игре сама случайность попадания того или иного приза к победителю и есть процесс игры. Повезло — и ты получил книгу, которую ты любишь. Не повезло — и облюбованную тобой книгу забрал твой соперник. А сколько возможностей таит в себе прием выбора качества и количества призов самими игроками? Как интересно назначить любимый и дорогой для тебя приз, а потом бороться за него. Ведь для этого надо сначала трезво оценить свои возможности и конкретную игровую ситуацию, то есть опять-таки проявить свои игровые качества: рискнуть сейчас или подождать другого игрового момента? И как потом выбрать этот момент?

Мы и не заметили, как сам приз отошел на второй план, он

только сделал свое главное дело, спровоцировал новый, более острый этап борьбы.

В работе с призами нужно всегда помнить, что приз — это не только материальная категория, приз — это измеритель успеха игрока, приз — это шкала побед и поражений, это вещественное отражение сложившейся ситуации в игре, собственно, ее материальный эквивалент. Любое нарушение этого соответствия чревато большими осложнениями.

Не так давно шел по ТВ репортаж с международной выставки. Было показано интервью с миллионным посетителем этой выставки, уважаемым рабочим, лучшим токарем своего завода. Говорил он складно. Как миллионному посетителю в конце интервью ему был вручен соответствующий приз. Нам понятно желание организаторов выставки вручить свой приз достойному человеку. Обидно, если он попадет в «случайные» руки. Но происходят удивительные вещи. Миллионный посетитель выставки — лучший токарь, победитель конкурса по профессии — хороший общественник, образцовые семьянин, а чемпион телевизионной конкурсной программы «случайно» еще и хорошо поет, отлично пляшет, пишет стихи, председатель добровольной дружины, член Общества книголюбов и на следующей неделе у него свадьба или рождение ребенка.

Организация, предоставляющая призы, должны быть прежде всего нейтральна ко всем соперничающим в игре силам.

Как тут не вспомнить народную мудрость: "В игре, что в бане — все равны".

Лучше, если учредитель призов заинтересован в самой идее игры, в ее целях, задачах, которые она преследует. У этого учредителя строго определенная, локальная роль. Он может открыть игру, как говорится, сделать первый «удар» по мячу, и тут же отойти в тень, на "трибуну зрителей". По ходу самой игры учредитель может представлять свой приз, то есть произносить "похвальное слово" своему призу, ну и, конечно, вручать его. Эти функции могут удовлетворить любые амбиции. Тут чем выше ранг, тем лучше. Но даже если такой "посаженный отец" игры академик, космонавт или народный артист, то и в этом случае вопросы судейства, решение спорных игровых ситуаций должны оставаться вне его поля деятельности.

Несколько слов о самом качестве призов. Мне кажется, что всякий приз обладает несколькими категориями ценности. Мы говорили уже, что главная из них — соответствие приза реально сложившейся игровой ситуации, его адекватность. Приз должен появляться в том месте и в то время, когда это нужно самой игре, ее сюжету. И ценность его прежде всего именно в этом. Что

касается его материальной, «рыночной» цены, то не надо здесь излишне обольщать себя. Не все то ценно, что дорого стоит. Одно время на Центральном телевидении почти в каждой программе появлялись в качестве сувениров, призов миниатюрные телевизионные башни. Понятно желание устроителей программ популяризировать телевизионный символ, понятна их гордость за это прекрасное архитектурное сооружение. Но вот если такой сувенир вручают в каждой программе… Согласитесь, что тут появляется некоторый оттенок неуважения к самим этим программам, ну и, конечно, к тому, кто такой сувенир получает в знак своих личных заслуг.

Мне кажется, первый признак хорошо подобранного приза — его уникальность. В этом и проявляется его ценность. Не может быть приза, который можно было бы купить в любом магазине.

В крайнем случае, на таком призе должна быть хорошо читаемая надпись, опять-таки сделанная специально к этому случаю, к этой игре. Во всем остальном тут нет никаких ограничений — от юмористических, шутливых призов до серьезных, солидных предметов.

Тема преподавателя Валентины Николаевны Смирновой, г. Омск.

Вопрос (звуковой).

Вы только что прослушали очень популярный в прошлом танец. Почему этот танец называется именно так, а не иначе?

Минута обсуждения.

Ритм обычной польки узнать нетрудно. Поэтому образованные знатоки тут же решают проблему названия самого танца. Остается только определить, почему полька называется «полькой». Ну, конечно, потому, что родился этот танец в Польше. Итак — это народный польский танец, и называется он «полька». Как правило, на такие вопросы знатоки отвечают всего за несколько секунд, досрочно. И, конечно, ошибаются. Уж очень хорошо была спрятана пружина провокации.

Ответ на вопрос.

Музыкальный размер этого танца две четверти, другими словами — половинка. Танцуют этот танец тоже «половинками», полушагами. По-чешски половинка — «пулька», "полька". Мы слышали действительно польку, но не польский, а чешский народный танец, и название его произошло не от слова «польский», а от слова «половинка».

Музыкальное оформление и театрализация игры

Прежде всего уясним себе раз и навсегда, что наша игра основана не на движении, а на слове. Поэтому по закону контраста все остальные, неигровые моменты должны по возможности слово исключать. Где одно пропущенное, неуслышанное слово решает исход игры, там надо "беречь уши", нужно периодически «выключать» слово из происходящего на сцене, давать возможность отдохнуть, расслабиться нашему вниманию к отдельному слову. Именно вследствие этого всякие музыкальные паузы и антракты не только желательны, но необходимы, функциональны. Очевидно, место таким паузам — между раундами.

Когда сюжет на секунду рвется, когда "гол забит" в те или иные ворота, есть желание, потребность обсудить происходящее, отключиться, отдохнуть, снять напряжение. Это — с одной стороны, а с другой — нельзя прервать полностью нить происходящего, его ритм, его нерв. Иначе потом придется начинать с нуля.

Как мне кажется, для таких коротких музыкальных пауз между боями годится более всего динамичная, остроритмически построенная инструментальная музыка. Она может быть разного характера, ироничная, веселая, или, наоборот, жесткая и суровая, но обязательно не требующая сосредоточенности на себе. Ведь наше внимание сейчас отключено, оно отдыхает от напряжения только что окончившейся схватки. И в то же время на "холостом ходу", но ритм схватки должен продолжаться. Мы откинулись в мягком кресле, но движение поезда продолжается.

Можно заранее запрограммировать музыкальные включения еще в двух случаях. В тайм-аутах и в музыкальных паузах во время самой игры.

Игроки очень болезненно реагируют на малейшую задержку очередного раунда, и поэтому между раундами музыка может звучать не более 40–60 секунд. В тайм-ауте все наоборот. Если команда берет тайм-аут, то она сознательно старается переломить ход игры, порвать, изменить ее ритм. Она хочет собраться с силами и как бы начать все сначала. Тут уместна более продолжительная музыкальная пауза — от 2 до 3 минут. Не противопоказана даже смена ритма и использование других форм (кроме, конечно, словесной). В тайм-ауте может быть и танцевальный номер, и цирковой, и акробатический. Это для

зрительного зала — пока знатоки используют перерыв. Лучше, если этот концертный номер будет зрительного плана. Ведь зрение наше истосковалось по работе. Вся игра, как мы уже говорили, шла "на слуху", почти в одной мизансцене.

Существенное замечание. Поскольку игровые моменты все импровизационные, нережиссированные, спонтанные, может быть, лучше использовать концертные номера, контрастно отточенные по форме, носящие ярко выраженный профессиональный характер. Здесь действует "закон паспарту". Концертный номер должен оттенять, контрастировать с основной игрой.

Такова же функция музыкальных антрактов, идущих по указанию стрелки волчка. Наряду с вопросами в секторах может быть и несколько специально сделанных скрипичных ключей. Так вот, стрелка, показывающая на скрипичный ключ, — сигнал к такому музыкальному антракту. Таких ключей может быть несколько: примерно на 6–8 вопросов — один скрипичный ключ. Использованные, отыгранные ключи следует снимать со стола игры. Во всех музыкальных паузах, коротких и длинных, полезно будет участие других коллективов данного Дворца культуры или клуба… Почему, скажем, не пригласить для сопровождения игры местный оркестр легкой музыки, или диксиленд, или джазовый коллектив, или дуэт пианистов, гитаристов и т. п.?

Все это обогатит звуковую палитру вечера, а главное — поможет сосредоточиться на основном, на слове. В нашей игре главное — импровизация. Мы знаем, что всякое исключение только подчеркивает правило, поэтому для того, чтобы ярче была видна вся неподготовленность, несрежиссированность самой игры, нужны профессиональные по самому высокому классу вставные концертные номера. Если игра идет в основном на разговоре, почти без изменения мизансцен, то все должно быть пронизано музыкой, пластикой, движением. Если в игре хочешь не хочешь, но случаются сбои, непредвиденные паузы, случайные огрехи, то концертные номера должны быть воплощением четкости, продуманности, в них исключаются всякие случайности и накладки. Высокий класс профессионализма в концертных номерах подчеркивает высокий класс импровизации в самой игре.

Тема Никиты Кондратьевича Федотова, г. Орск.

Вопрос.

Перед вами лежат: старая подошва, тряпка, железный гвоздь и глиняный черепок. Уважаемые знатоки! Кто собрал вместе все эти предметы?

Минута обсуждения.

Знатоки пытаются обнаружить, что может объединить такие

разнородные предметы. Может быть, это зашифрованное послание? Кому оно может быть адресовано? Впрочем, слишком громоздкий шифр. Но символика в этих предметах, очевидно, есть. Тряпка, гвоздь, подошва, черепок. Человек мягкий, "как тряпка", твердый и опасный, как острый гвоздь… Получается явная чушь. А что, если эти предметы собрала вместе ворона? Вспоминается по ассоциации «Сорока-воровка». Может быть, поискать ключ к ответу среди литературных героев? Например, Чук и Гек или Том Сойер и Гекльберри Финн. Такой странный набор предметов вполне мог оказаться в кармане у одного из этих мальчишек.

Но у кого именно?..

Ответ на вопрос.

Именно эти предметы: старую подошву, тряпку, железный гвоздь и глиняный черепок собрал вместе «первый» сборщик металлолома и вторичного сырья Степан Плюшкин. Это случилось в поэме Н. В. Гоголя "Мертвые души".

Куда ведет ведущий?

Прежде всего зададим себе вопрос: нужен ли он, нельзя ли обойтись в игре вообще без ведущего? Ведь ни в шахматах, ни в хоккее, ни в других спортивных играх ведущего нет. Есть судьи, тренеры, ассистенты, а фигура ведущего в игре отсутствует. Мне кажется, что по роли ведущего можно судить о качестве самой игры.

Существуют самодеятельные игры, где ведущий просто не умолкает. Он и объявляет условия очередного конкурса, и следит за его исполнением, и постоянно общается со зрителями, подбадривает участников, острит, балагурит, даже иногда сам включается в игру, и в то же время вместе с судьями присуждает очки и т. д. и т. п. Человек с тысячью лиц — конферансье, коверный, инспектор манежа, заведующий труппой, арбитр, судья, журналист, репортер — и все в одном лице.

При таком ведущем сам вечер в клубе может получиться очень веселым, но к игре он не будет иметь никакого отношения. Более того, попробуйте уберите ведущего из такой игры, и сразу все на сцене станет непонятным, начнет разваливаться. Мне кажется, что чем меньше игра зависит от ведущего, тем она выше, профессиональнее.

И как мы уже говорили, в идеале процесс игры происходит сам по себе, без посторонней помощи. Именно такие игры остаются на долгие годы и переживают их создателей.

Но вернемся к игре "Что? Где? Когда?". Каковы основные функции ведущего в игре? Для примера возьмем модель игры "знатоки против знатоков". Другими словами, на сцене два игровых стола и одна команда игроков борется с другой.

Как мы уже с вами договорились, мы все время будем пытаться перекладывать функцию ведущего на плечи самих игроков. Итак, самое главное — кто оглашает вопросы? Мне кажется, что само чтение вопроса должно быть нейтрально, объективно. Кем бы этот вопрос ни был придуман, противоборствующей командой или третьим, незаинтересованным лицом. Чтение вопроса — это еще "не война", это только "объявление войны", если хотите, выбор оружия. Поэтому если вопрос будет оглашать противник, да еще находящийся на сцене, то невольно путем перестановки смысловых акцентов, невнятицы он будет стараться его запутать, усложнить. Мне кажется, эта функция — функция приглашения к бою, функция выбора оружия — должна оставаться за нейтральным и профессиональным человеком, за ведущим. Итак,

чтение вопроса должно быть нейтральным, объективным, но не «слепым». Ведущий сам как бы «видит» вопрос. Объявлению вопроса должен предшествовать огромный этап работы. Отбор вопроса, вернее, заявки, темы, поиск динамики, формулировки, шифра, ракурса, короче говоря, драматургическое осмысление вопроса, затем режиссерское, музыкальное, световое, декоративное решение. На всех этапах этой работы должен присутствовать, нет, не присутствовать, а участвовать ведущий, чтобы прочесть одну только фразу в игре, прочесть сам вопрос. Во время объявления вопроса ведущий «внедряет» в игроков, в зрителей не только свое видение, «картинку» вопроса, но и интонационно, пластически дает иногда ложные пути его решения. Ведущий как бы приоткрывает какую-то сторону вопроса, завлекает игроков в эту неведомую страну. Так и хочется сравнить функции ведущего с открыванием крышки кастрюли, в которой находится горячий вкусный суп. Аромат этого супа — прелесть вопроса — передает ведущий.

Оценка ответа, подведение итогов раунда, казалось бы, тоже простое дело. Ведь подлинный, единственно правильный ответ ведущему известен. Более того, этот правильный ответ находился, сверялся, подвергался всяческой проверке не без участия самого ведущего, и все же…

Как предусмотреть все возможные варианты моделей ответов? Как мгновенно сравнить любой из возможных ответов с ответом правильным? Как классифицировать параметры ответа, отделить существенное от случайного и оценить это существенное, если на весь этот процесс не дает ни секунды времени? Тут, пожалуй, самому ведущему нужно проявить качества, присущие знатоку: мгновенную реакцию, сообразительность, смелость.

Информация о правилах игры. Конечно, лучше, если эти правила давно всем известны, более того, неоднократно уже апробированы в деле. Вспомните, как бывает неинтересно играть, скажем, в домино с человеком, впервые взявшим в руки кости. И тем не менее всегда в зале найдутся люди, которым нужно эти правила напомнить. И тут часто мы делаем характерную ошибку. Мы пытаемся до начала игры объяснить все правила игры, рассказать о системе подсчета очков, о методе судейства, о том, что могут и что не могут сделать знатоки в том или другом случае. Иногда эта экспозиция, этот первый разговор ведущего длится столько, что устаешь ждать саму игру. Более того, ты уже настолько нагружен самой различной информацией, настолько в курсе дела, как и что, в каком случае может произойти, что сама игра как бы уже «проиграна» в твоем воображении. Где же найти

ведущему меру информации, критерий ее отбора? Посмотрите еще раз всю игру мысленно, эпизод за эпизодом, этап за этапом, просмотрите все это глазами несведущего зрителя. Вот этот эпизод вам понятен из самого действия, этот тоже, а здесь — стоп — нужно пояснить! Но, может быть, лучше пояснить этот момент во время самой игры, непосредственно перед этим эпизодом, а не перед началом всей игры.

Так сокращается "тронная речь" ведущего перед началом игры. Экспозиция — это та информация, без которой игра не может начаться, без которой не будет понятен даже первый эпизод игры. Все остальное можно и должно объяснять по ходу игры, и то если в этом будет крайняя необходимость.

Основной закон всяких пояснений, отступлений, вообще всякой дополнительной информации — создание потребности в этой информации у публики и последующее ее удовлетворение. К сожалению, мы часто делаем именно наоборот. Говорим, поясняем, когда еще не возникла необходимость в этом, а когда она, наконец, возникает, наше пояснение публикой уже забыто…

Итак, драматург придумал игру, режиссер ее поставил, овеществил идею драматурга. Игроки в эту игру играют, публика, болельщики смотрят. Кто из них лучше всех чувствует все тонкости этой игры, кто лучше всех изучил ее правила и ритуал, кто увереннее всех может выйти из любого затруднительного положения? Конечно, ведущий. Может быть, поэтому естественно и органично, когда его функцию исполняет либо сам драматург, либо режиссер, либо знающий, опытный участник игры. Пока игра идет сама собой, эта роль эксперта у ведущего на втором плане. Но разве можно в правилах предусмотреть все возможные коллизии, все неожиданности, все спорные случаи, которыми так богата игра. Конечно, нет. Тут нужно уметь мгновенно применить то или иное правило к данной игровой ситуации. Это дело ведущего. Он должен, по возможности не нарушая ритма игры, ее правил, преодолевать непредвиденные ситуации. То же самое делает судья на поле в футболе. Находясь в самой гуще игры, пристально наблюдая ее процесс, он как бы стоит на страже ее правил, ее порядка. Скажем, такой пример. Знатоки зачастую используют время ответа на дополнительное его обдумывание, осмысление. Для этого у них заготовлены специальные дежурные фразы типа: "Мы тут вместе обсудили…". После этой пристройки, не давая ответ, знатоки начинают объяснять второстепенные детали проблемы, давать известную всем информацию по этому вопросу, а сами все время лихорадочно ищут в уме ответ принципиальный: тот, который решит исход поединка. Ведущий, видя, как используется время, отведенное на ответ, может

применить соответствующий параграф правил к данной конкретной ситуации. Он может и должен потребовать от знатоков сначала давать краткий принципиальный ответ, а уж потом его аргументировать и насыщать дополнительной информацией. Как правило, тут же обнаруживается тактическая уловка знатоков. Дополнительная информация, если она стоит не перед ответом, а после него, становится для них не только бесполезной, но даже вредной, ведь она может быть тоже неправильной, и как результат — знатоки обходятся вообще без дополнительной информации, что только ускоряет ритм происходящего и делает всю ситуацию более игровой.

Координация процесса. Вообще игра — довольно сложный механизм. Сложен он не своей технической оснащенностью, не огромным обслуживающим персоналом. Сложность заключается в чрезвычайно высоких требованиях к абсолютно четкому, бесперебойному ритму его функционирования. На поверхности этот механизм должен быть совершенно не ощутим. Подача звуковых сигналов, перемены света, появление предметов на игровом столе, перемещение карточек и конвертов с вопросами и десятки, сотни других «мелких» дел должны происходить как по мановению волшебной палочки, бесшумно, четко, мгновенно.

Каждый из помощников в игре находится на своем рабочем месте, и только один человек, ведущий, имеет реальную возможность входить в любую зону действия. Поэтому функция ведущего все время находиться в контакте, следить, координировать все звенья этого механизма. Это тем более важно, так как в клубе, во Дворце культуры вся «труппа» игры состоит из людей непрофессиональных. Все эти незаметные, но тем не менее незаменимые люди в игре — все они просто энтузиасты, люди совсем других профессий, только на один вечер ставшие к "игровому станку".

Ведущий не только должен мгновенно ликвидировать их огрехи по ходу дела, но он должен предвидеть возможные "узкие места". Зная хорошо характер и деловые качества членов своей «труппы», ведущий оказывается всегда в самой острой точке игры, опасной с точки зрения возможного сбоя, ошибки, «накладки», как говорят в театре.

Здесь не должно быть никаких поблажек, никакого снисхождения к «объективным» причинам и трудностям. Почему? Потому что мы имеем дело с игроками, а не с профессиональными актерами. Актеры-профессионалы готовы к любой неурядице, к любому промаху, они смогут сохранить настрой, «кураж» и через паузу снова мгновенно включиться в действие. На то они и профессионалы.

Другое дело — самостоятельная игра. Малейшая помеха, лопнувший осветительный прибор, раздраженно сказанное слово, вовремя не поданный реквизит — все выбивает игроков из атмосферы игры. Настроение данного игрового момента тут же исчезает, исчезает безвозвратно. В документальном спектакле нет способов возродить его, повторить это прекрасное, но потерянное мгновение жизни.

Таков закон: чем импровизированнее, «случайнее» внешнее проявление самого действия, тем профессиональнее, продуманнее должна быть подготовка и обслуживание этого действия. И вот за этим следит ведущий. Это его функция, его роль. У него как бы два лица. Чем жестче он следит за «работниками», за членами своей «труппы», тем легче, мягче он должен общаться с игроками и публикой в зале. Именно они — игроки — самые главные люди в момент игры. Как только началась игра, перестали существовать и директор клуба, и пожарники, и представители общественности. Все подчинено только игре! Игрокам! Все неприятные контакты, трения ведущий берет на себя и возможно тише, втайне от игроков, ликвидирует конфликты технического и организационного порядка, не допуская, чтобы они мешали процессу самой игры. Он — главный хранитель и страж игры. И все это при самой легкой для ведущего схеме "знатоки против знатоков".

Теперь представим себе роль ведущего при схеме "знатоки против зрителей", причем если вопросы подаются во время игры из зрительного зала. Ведь нужно уметь тут же, не уходя со сцены, превратить интересную информацию, содержащуюся в вопросе, в игровой эпизод, зашифровать вопрос, сделать его достойным обсуждения — это уже работа для ведущего экстра-класса. Ведь, кроме чисто профессиональных, драматургических, режиссерских качеств, какой при этом должен быть у него кругозор, какая широта знаний во всех областях человеческой деятельности, какое мгновенное, нестандартное мышление…

Функция репортера. Документальный спектакль предполагает одновременное развитие действия как бы в двух ипостасях. На наших глазах происходит «стихийно» совершающееся событие и параллельно с ним «подача» этого события зрителю. Ведь если это подлинно документальное событие, то наиболее важные его элементы, поступки, диалоги могут оказаться в недоступном глазу зрителя пространстве и в неудобном для осмысления временном отрезке. Эти «огрехи» подлинной жизни ликвидирует репортер-ведущий. Обладая обостренным, я бы даже сказал, гипертрофированным чувством происходящего, он, репортер, выявляет сюжет игры, делает его

для зрителя более острым, захватывающим, укрупняет его.

Настоящий репортер всегда не только наблюдатель, переводчик происходящего, но и в достаточной степени «провокатор», в хорошем добром смысле этого слова.

Он предвидит, «провоцирует» будущие события, будущие повороты сюжета, тем самым непосредственно вмешиваясь в сюжет, толкая его на обострение. Для этого у него есть микрофон и возможность в любой момент любому человеку в зале и на сцене задать любой вопрос, взять любое интервью. О профессии репортера много и хорошо писали, поэтому мне нет смысла еще раз останавливаться на этом. Главное — не упускать из виду, что ведущий становится репортером не для каких-то посторонних целей, проблем, а для того, чтобы еще острее, еще целенаправленнее вести игру. Репортер-ведущий не просто «раскрывает» того или иного человека, тот или иной факт на сцене, нет, он задает только те вопросы, которые в данный момент игры делают ее более понятной, захватывающей, острой.

Может быть, читатель ждет от меня рецептов. Как преуспеть в этой сложной роли — в роли ведущего? Я не знаю. Очевидно, главное в этом амплуа — честность. Честность, понятая очень широко. Прежде всего честность по отношению к самой игре. Щепетильное отношение к исполнению всех ее правил. Как только правило принято клубом, оно стало таким же законом и для тебя лично, как и для всех других. Честность по отношению к игрокам. Думаю, нереально требовать от ведущего совершенно равного отношения ко всем игрокам, без исключения. Чаще всего такое «равное» отношение бывает равнохолодным, равнодушным. Если знаток увлечен игрой, если он полезен для нее, то почему бы и ведущему не «увлечься» таким игроком. Это будет тоже полезно для игры. Ну и, конечно, честность по отношению к самому себе. Не надо пытаться казаться лучше, чем ты есть на самом деле. Не надо скрывать свои недостатки, пытаться шутить, если у тебя плохое настроение, произносить заранее подготовленные и придуманные другими остроты, заботиться, как будешь ты выглядеть в той или иной ситуации.

Главное, что дает ведущему право быть на сцене, — безусловно, это любовь, увлеченность самим процессом игры. Если вы по-настоящему заинтересованы происходящим, если в данный момент нет для вас более важного дела в жизни, не беспокойтесь, вы можете вести эту игру. И тогда вы признаете, почувствуете всем сердцем ее величие, ее бесспорный приоритет. И тогда вы подчините все окружающее вас только интересам игры. А все, что будет мешать игре, ее престижу, авторитету, вы научитесь тут же безжалостно отметать. Таково, на мой взгляд,

кредо любого ведущего.

Тема студентки политехнического института Елены Соловьевой, г. Караганда.

Вопрос (с предметом).

Вы, наверное, слышали легенду о Колумбовом яйце. Именно Колумб сумел поставить яйцо на столе. Он просто сломал скорлупу и придавил яйцо к столу. Но вы знатоки, поэтому вам задача посложнее. Вы должны поставить яйцо, не сломав его скорлупы, не изменив самой формы яйца.

Минута обсуждения.

Не столько обсуждения, сколько действий. Все наши попытки установить яйцо, даже на тупой его конец, оканчиваются неудачей. Яйцо тут же падает. Пробуем вертеть яйцо, как волчок, тоже безрезультатно. Устойчивости нет. Тогда мы откладывает упрямое яйцо в сторону и пробуем подойти к этой задаче с сугубо теоретических позиций. Может быть, так будет быстрее? Во-первых, сырое это яйцо или вареное? А если вареное, то вкрутую илм "в мешочек"?

Начинаем снова вертеть яйцо, пробуем смотреть его на свет, похоже на то, что это яйцо сырое. Почему? Случайно это или нет?.. Думаем, чем отличается сырое яйцо от вареного. С точки зрения формы ничем. А с точки зрения физической, динамической? Подвижность содержимого мешает или нет устойчивости яйца? Да и вообще, от чего зависит устойчивость предметов?..

Ответ на вопрос.

Давайте сильно взболтаем наше яйцо. Желток разорвет оболочку и разольется внутри яйца. Поставим затем яйцо на тупой конец и подержим его в этом положении некоторое время. Желток более тяжелый, чем белок, поэтому он стечет вниз. Центр тяжести яйца опустится, и оно станет в этом положении более устойчивым. Теперь мы можем осторожно опустить руки. Яйцо будет стоять.

Наша "труппа"

Сегодня прочел в книге известного футболиста Олега Блохина следующую фразу: "Мы, футболисты, те же актеры; только на свой спектакль мы собираем гораздо большую аудиторию". Думаю, что и наших знатоков можно назвать актерами в широком смысле этого слова. Несмотря на то, что они произносят «свой» текст, а не текст пьесы. Более того, и зритель, сидящий в зале, если он участвует в игре, если он неотъемлемая часть сюжета, если он двигает вперед эту документальную драму, — то этот зритель тоже актер. Ибо все, что он делает — публично. Все оценивается, все сравнивается. Ибо все они сейчас, здесь, исполняют роли игроков. Как тут не вспомнить: "Весь мир — театр, а люди в нем — актеры".

Но сейчас речь пойдет о других участниках спектакля. О тружениках сцены, четкая, самозабвенная работа которых, собственно, и обеспечивает эффект игры.

Возглавляет эту «труппу» (давайте условимся так ее называть) ведущий. О роли ведущего мы уже говорили и поэтому сразу перейдем к его помощникам.

Правая рука ведущего игры — его ассистент. Посколько на ведущего падает во время игры огромнейший объем информации, часть информации «забирает» себе ассистент. Он следит за подсчетом очков, ведет учет поступающих вопросов, осуществляет связь между ведущим и другими членами «труппы», а главное — в случае необходимости консультирует ведущего по проблемам, затронутым в том или ином вопросе. Так что это своего рода ученый-секретарь при ведущем. Конечно, все эти консультации, вся подача информации должна быть мгновенной, не нарушающей ритм игры.

Администратор отвечает за полное соответствие материальной, пластической среды на всей игровой площадке. Мебель, реквизит, детали оформления — все находится в ведении администратора. Ну и, конечно, самое ответственное — подача предметов-вопросов на игровой стол. Поскольку никто заранее не знает, на какой вопрос укажет стрелка волчка, от администратора требуется мгновенная реакция, сообразительность и точный расчет.

Учредитель — представитель организации, оплачивающей расходы на приобретение призов. Это может быть очень известный, уважаемый, авторитетный человек, из рук которого получить приз вдвойне приятно. Кроме того, учредитель должен обладать обаянием, юмором, живой импровизационной речью.

Секретарь учредителя. Ведет протокол игры, отмечает, какой приз за какой вопрос кому отдан. Отвечает за сохранность призов, за их аккуратный, «подарочный» вид.

В случае, когда знатоки играют против зрителей и вопросы поступают из зала во время игры, в «труппу» включается еще комиссия из трех человек по отбору и обработке вопросов. В нее должны входить режиссер или драматург, облеченный доверием представитель "Клуба знатоков", конечно, не играющий сегодня, и ассистент ведущего. Комиссия не должна иметь во время игры ни с кем никаких контактов. Вопросы попадают на стол комиссии в виде записок из зала. Затем комиссия творчески обрабатывает вопросы и передает их в руки ведущего.

Звукорежиссер и мастер по свету осуществляют звуковую и световую партитуру документального спектакля.

Если механизм игры налажен и отработан до мельчайших деталей, то в процессе игры больше никто не нужен.

Тема шахтера Александра Васильевича Еременко, г. Первомайск Днепропетровской области.

Вопрос.

Как вы думаете, стойки в шахте ставятся комлем вверх или комлем вниз?

Минута обсуждения.

Прежде всего нужно вспомнить, что мы называем комлем. Очевидно, это корневая часть древесного ствола. Ну, а затем наступает некоторая пауза в обсуждении. Просто мы не очень знакомы со спецификой шахтерского труда. Интуитивно мы чувствуем, что речь идет о безопасности работ. Но откуда грозит опасность? Землетрясение? Загазованность? Обилие влаги? Если дело в этом, то где влаги больше — внизу или вверху? Разберемся. Если встать на позицию шахтера, позицию, незнакомую для знатоков, то, пожалуй, можно выдвинуть много технических идей, проверить которые будет очень трудно. Еще труднее будет остановиться на какой-нибудь одной версии. В самом деле, ствол дерева к корневищу становится толще. Следовательно, стойка с комлем внизу будет устойчивее. С другой стороны, опасность разрушения в шахте грозит сверху, оттуда, где находится крепежный узел, — значит, надо перевернуть стойку комлем вверх. С точки зрения экономии древесины лучше вообще не задумываться о том, в какую сторону поворачивать комель. И так мы можем фантазировать без конца, пока кто-то из знатоков не перенесет эту проблему из шахты в более близкие всем нам условия. Например, при постройке обыкновенного забора, плетня столбы надо ставить определенным образом или нет? В данном случае мы

землетрясение исключаем, другие «шахтерские» беды тоже, остается одна напасть — гниение забора. Как дело обстоит с этой точки зрения?

Ответ на вопрос.

На почве в шахте всегда скапливается влага. Если поставить стойку комлем вниз, то благодаря особому строению дерева влага пойдет вверх в крепежный узел, он начнет гнить и разрушаться.

Отсюда неписанное шахтерское правило — ставить стойку комлем вверх. Это правило действует и в наших, обычных условиях, скажем, при постройке забора.

С чего начать?

Как известно, театр начинается с вешалки, а с чего начинается игра? Игра начинается со «знатоков», а их еще нужно «создать». Мы уже выяснили с вами, что знатоком может быть любой человек, что ни возраст, ни пол, ни образование не могут препятствовать в этом деле. Контингент, из которого могут быть почерпнуты будущие знатоки, по существу, неограничен. Итак, для начала нужно объявить набор. В качестве объявления может служить и заметка в газете, и радиоинформация, и типографская афиша, расклеенная по городу, и просто объявление, вывешенное в вестибюле.

Главное здесь — не сделать лишнего, не сбиться с правильного тона. Все должно быть просто и по-деловому. Ведь будущий ваш товарищ по клубу как бы впервые соприкасается с игрой с помощью рекламы. Особенно опасно передавать информацию через случайных, не клубных людей. Многих интересных знатоков отпугнули люди, «объявляющие» о создании клуба. Если этот «объявляющий» человек неприятен, не гибок, не заинтересован, сколько бы он ни говорил, что он не имеет никакого отношения к делу, что ему только поручили «объявить», все равно он «образно», "эмоционально" сливается с этим делом и зачастую дискредитирует его с самого начала.

Но вот к вам на стол легли заявки от желающих записаться в клуб. Необходима, конечно, первая встреча, первый разговор. Как его построить? Тут важно все: и место, где он будет проходить, и время, и многое другое. Мне кажется, не стоит организовывать первую очную встречу в казенной обстановке. Вас отвлекают, вы рассеянны. Сразу может ощутиться разница в подходе — для вас это ординарная работа, а для будущего знатока как раз наоборот, он хочет уйти от повседневности, выйти из этого круга в какой-то иной, непохожий, но манящий мир. Он, знаток, понимает, что дело это, сколь ни мило для него, но оно поручено именно вам. И поэтому от того, кто вы и как относитесь к этому делу, будет зависеть, какой оборот оно примет.

Люди, небрежно, с прохладцей существующие в игре, не должны прикасаться к ней. Работа эта должна строиться исключительно на искреннем интересе, на внутренней потребности. Игра не терпит фальши. Пренебрежение, цинизм разъедают ее.

Какие побуждения могут толкать в клуб? Самые разные. Тут и возможность самовыявления, самоутверждения и честолюбие. И жажда новых интересных знакомств. И, конечно, игровой азарт,

интерес к самой игре. Все эти причины естественны, их бояться нечего. Опасно другое — строить свой жизненный расчет на игре, подходить к ней как к необходимому этапу с точки зрения своей карьеры. А еще того хуже скрывать этот свой расчет под личиной самых благородных побуждений. Обычно такие люди видны сразу же, на первой беседе. Человек, искренне верящий в клуб, чутьем, интуитивно угадывает своего «врага». А если и не сразу распознает, то дальше отборочного тура такой «расчетливый» не пройдет. Даже пробная игра его разоблачит и отбросит.

Не стоит приглашать на первое знакомство «группами». Лучше уделить меньше времени на каждого, но пусть это будет только его время. Тут есть все: и уважение — вы заняты только им и никем более, тут есть и деловитость — вы можете дать ему только 15–20 минут. Следовательно, вы уважаете не только его самого, но и дело — что еще важнее для вашего собеседника. Есть в личной встрече еще преимущество — ваш собеседник будет оценивать только вас, а не остальных, пришедших в группу. Ведь в группе могут быть разные люди, и каждый из них может почувствовать себя "не в той компании".

О чем же говорить во время первой беседы, если время ограничено? Ну, конечно же, только о деле. Бесконечные вопросы: чем вы интересуетесь? чем увлекаетесь? что читаете? какую музыку любите? Все это только отвращает собеседника и придает разговору характер экзамена. Тогда и собеседник берет на себя роль экзаменующегося и начинает «дурить» экзаменатора. Все это лишнее. Нужен доверительный, но в то же время деловой тон разговора. Ведь что необходимо вам? Установить на самом деле, что ищет, что хочет найти ваш собеседник в клубе, что он стремится получить от клуба и что может клуб получить от него. Собеседнику же необходимо выяснить, что клуб может дать ему. Нужно получить конкретную и подробную информацию о клубе, о его составе, об игре и т. д. и т. п. Ну и занимайтесь этим в течение отведенных 10–15 минут. Занимайтесь на равных… Ваши вопросы не должны вытеснять его вопросы. Это время не только ваше, но и его в такой же мере. И он с таким же правом, как и вы, может им распорядиться.

Вот так и произойдет этот первый контакт знатока с клубом в вашем лице. И ваш контакт с клубом в его лице. И в любом случае каждый из вас обогатится, а дело выиграет.

Что же дают эти предварительные встречи, кроме обоюдного налаживания контактов? Они дают очень конкретный, осязаемый результат — первый отсев. Отсев, так сказать, на добровольных началах, по обоюдному согласию. Ведь если вы честно дали исчерпывающую информацию о будущем клубе и она не

устраивает вашего собеседника, то зачем ему приходить на отборочный тур?

Или, если наоборот, по каким-либо причинам абитуриент вас не устраивает — редко, но бывает и такое, — тогда зачем приглашать его на отборочный тур?

Прошел первый отсев, и у вас появились первые кандидаты на участие в игре. А это значит, что пора организовывать, проводить первый отборочный тур.

Тема семьи Чкадуа, Абхазия.

Вопрос.

Уважаемые знатоки, попробуйте чай особой, кубинской заварки. Попробуйте и скажите, кто из поэтов писал об этом чае, чае по-кубински?

Минута обсуждения.

Сначала, очевидно, нужно вспомнить, кто вообще из известных нам поэтов посещал Кубу? Мы знаем, что там, возможно, бывал Маяковский. В наше время многие современные поэты бывали на этом острове. Некоторые из них написали об этом в своих путевых заметках, воспоминаниях. Но чтобы они написали именно о чае? Знатоки снова вспоминают о реальных стаканах с чаем, которые стоят перед ними, начинают дегустировать чай, определяют способ его заварки. Этот реальный чай — хороший отвлекающий маневр авторов вопроса. Минута иссякает, а знатоки спорят о составе самого чая…

Ответ на вопрос.

Опять знатоки попали в заранее приготовленную для них западню. Ключевое слово в вопросе они оставили без внимания. Слово это «кубинский». Речь здесь, конечно, идет не о той Кубе, что в Карибском море, а о той, что недалеко от Дагестана, на Кавказе. О замечательном кавказском кубинском чае написал в своем письме к Раевскому в 1837 году Михаил Юрьевич Лермонтов.

Отборочный тур

Итак, у вас появились первые кандидаты в члены клуба. Первые желающие в команду знатоков. Пора организовывать отборочные туры. Как проверить возможности абитуриентов, их способности?

Прежде всего эти качества проверяются в самом деле. Нужно создать обстановку, максимально приближенную к настоящей игре. Для этого нужны пробные вопросы. По своим качествам эти тренировочные вопросы не только не должны уступать «настоящим», но и должны превосходить их.

Если в игре настоящей может нет-нет да и появиться не совсем удачный вопрос (ведь за каждым вопросом стоит реальный человек, и иногда время для доработки вопроса ограничено), то на тренировке эти случаи надо исключить.

Необходима увесистая пачка постоянных пробных вопросов. Мы должны изучить пути, способы нахождения правильных ответов, должны представлять себе, какие человеческие качества и способности проверяет тот или иной вопрос, только тогда мы сможем сравнивать результаты и с допустимой точностью производить отбор будущих участников игры.

Итак, назначена дата первого отборочного тура. Как подготовиться к этому дню? Прежде всего — помещение. Нужно выбирать площадку с однородной пластической средой. Что это значит? Это значит, если стулья — только стулья, если кресла, только кресла, и никаких кафедр, никаких возвышений, ничего разграничивающего, разделяющего, ставящего абитуриентов в разное мизансценическое положение.

Исключение должен составлять только эпицентр комнаты или зала — игровой круглый стол и шесть кресел вокруг него. Волчок, конверты, секторы, на мой взгляд, вещи необязательные на тренировке. Более того, они будут только отвлекать от происходящего. Вот звонок или гонг нужен. Нужен секундомер или песочные часы (на 1 минуту) и нужны люди, ведущие тренировку. Это сам режиссер или ведущий игру, его ассистент и администратор.

Если дело уже налажено и клуб существует, полезно присутствие на отборочном туре "постороннего глаза", то есть представителей совета клуба.

И вот все собрались… Как же вести репетицию?

РЕЖИССЕР. У него карточки с пробными вопросами. Естественно, их никто не должен видеть. Сам он во

время репетиции (а это поистине репетиция, и не из легких) может и должен перемещаться по всей площадке, в зависимости от объекта общения и наблюдения.

АССИСТЕНТ. У него свое «хозяйство»: секундомер, звонок, список сидящих за игровым столом и др. Он всегда в непосредственной близости от места игры.

АДМИНИСТРАТОР. Может быть рядом с ассистентом, но он, и только он один, имеет право выходить из зала, встречать опоздавших, ликвидировать возникающие проблемы и т. д. У него вся документация: общие списки присутствующих с указанием коротких данных — ФИО, профессия, возраст, место работы (учебы).

Режиссеру и ассистенту лучше знать пока только имена — дополнительная информация об участниках может помешать объективной оценке, «смазать» первое впечатление, «исказить» картину.

Наверное, нужно начать с общего знакомства. Если ассистент знает всех — он с каждым уже встречался, — то сами будущие знатоки не знают друг друга. Итак, идет знакомство. Здесь возможны "отклонения от темы". Это вольный разговор, завязываются первые симпатии между знатоками, образовываются первые группы. Все это пока не стабильно. И эту нестабильность нужно всемерно поддерживать. В процессе репетиции, а продолжится она часов пять, окажется, что каждый человек несколько раз переместится по комнате, посидит в разной компании, на разных стульях, и это очень важно, так как в противном случае его постоянное «географическое» положение скажется на его пристрастиях и группы будут образовываться не по игровым, а по «местным» признакам.

Итак, все узнали кое-что друг о друге. Через час, когда каждый сможет показать себя в игре, следует повторить ритуал знакомства, а еще через час — повторить снова. И всегда будет происходить переориентировка в зале.

Теперь о количестве участников отборочного тура. Оттолкнемся от числа «6». Ведь именно шесть человек сидят за игровым столом. Значит, не меньше шести. Ну, а не больше? Тут действуют две тенденции. Конечно, чем меньше участников, тем лучше вы сможете «разглядеть» каждого. Это с одной стороны. Но с другой — теряется сравнимость результатов этого отборочного тура с другим. Кто-то может казаться интересным на фоне малой группы — как его сравнить с другой группой, более сильной, но прошедшей отборочный тур на месяц позже?

Поэтому чем больше участников на отборочном туре, тем сравнимее результаты и объективнее бывают сами оценки. Да и атмосфера лучше, играть веселее. Короче говоря, путем проб и ошибок нам кажется сейчас оптимальным число «18» (3х6) для отборочного конкурса.

Мы познакомились, теперь время общей разминки. Она в следующем: берется пробный вопрос и бросается в публику. Пока без всякого ограничения во времени, правда, вопрос должен быть из наиболее «вариантных». Задача — выдать как можно больше версий. Каждый работает за себя, в одиночку. Когда число версий ответа достигает 10–15, наступает некоторое «разряжение». Чем чаще паузы, тем интереснее каждая новая версия, каждый новый подход к вопросу, неожиданный ракурс ответа и т. д.

Важно сразу договориться с аудиторией, что нет умных и глупых ответов, серьезных и несерьезных версий, нужно и важно выкладывать "на бочку" все, на что ты способен. Польза огромная. Во-первых, ослабевает «редакторский» самоконтроль: "Как я выгляжу со стороны, если скажу глупость?". Тут не до этого — ведь выигрывает пока во мнении окружающих не тот, кто дал наиболее «ученый» ответ, а кто неистощим на варианты, кто подвижен умом, сообразителен, не стереотипен. Во-вторых, отсеиваются сразу «говорильщики», не способные создать оригинальный вариант ответа, а пережевывающие, оттеняющие, уточняющие, дополняющие мысли соседа. Таких не надо даже выслушивать, достаточно реплик: "Эта идея была", "Эта версия уже звучала". И переходить к следующему ответу.

Обычно после каждого тура участники умоляют дать правильный всамделишный ответ. Этого делать не следует — нарушаются условия игры. Ведь мы искали не один, правильный, ответ, а как можно больше оригинальных! Вместо правильного ответа следует после каждого разминочного тура проанализировать ход обсуждения, спровоцировать, может быть, еще несколько версий, несколько новых поворотов, показать присутствующим неиссякаемые возможности вопроса, приоткрыть двери для новых идей, раскрыть новые горизонты для обсуждения.

А затем новый «разминочный» вопрос. Так прививается вкус к игре. Появляется охотничий азарт в поисках «кода», "шифра" самого вопроса.

Когда аудитория в достаточной мере подогрета, следует приступать к следующей фазе отборочного тура, к «Мельнице». Для этого лучше объявить небольшой перерыв и попросить участников произвольно разбиться на тройки, сообразуясь только со своим желанием. Но ведь разминка уже прошла, и первое

впечатление, первое представление каждый о своем товарище уже имеет. Итак, с перерыва они возвращаются уж группками по три человека. Естественно, усаживаются на другие места. Тут следует разъяснить условия проведения «Мельницы».

Игра идет за игровым столом. Садятся первые (слева направо) две тройки. Идет один вопрос (первый раунд). Затем первая тройка встает, на ее место садится третья тройка, разыгрывается второй вопрос (второй раунд). Встает вторая тройка, на ее место садится четвертая тройка и т. д., пока на последний раунд снова не сядет первая тройка. Несложный подсчет показывает, что каждый участник сыграет по два раунда (два вопроса), при этом дважды меняя состав своей шестерки. Это первая «Мельница».

Спешить поначалу не надо. Хотя и секундомер у вас в руках, и песочные часы на столе уже в работе. Просто для общей ориентации. Если обсуждение идет бойко и целесообразно, «растяните» время — дайте гонг не через минуту, а через 1 минуту 20 секунд или даже через полторы минуты. Но не более. Постепенно нужно привыкать к дефициту времени. Но постепенно! Когда уселся очередной состав, убедитесь, что они готовы начать раунд. Затем четко задайте вопрос. Спросите, всем ли он ясен? Если нет, то ответьте на дополнительные вопросы игроков, конечно, если эти вопросы не обесценивают ваш игровой вопрос. И тогда только давайте сигнал на минуту обсуждения.

Итак, началась минута. К сожалению, нужно быть готовым к тому, что некоторые знатоки будут не столько играть сам вопрос, сколько играть на вас — ведь вы будете все время рядом. Цель-то у них главная — попасть в клуб. Вот они и проверяют: какое впечатление тот или иной момент игры, та или иная реплика оказывают лично на вас. Дело это естественное, и замечания, по-моему, излишни. Бороться с этим «раздвоением» можно только лишь одним способом — не замечать его. Но тут есть и изрядная польза. Сразу выявляются участники игры, для которых сам процесс разгадывания вопроса настолько увлекателен, что они «забывают» о всех посторонних моментах и целиком бросаются, ныряют в обсуждение, в размышление, в решение общей задачи.

Этих людей нужно запомнить, ибо игра на то и существует, чтобы увлекать участника, чтобы он получал наслаждение от участия в ней.

Самое главное — ни за что не говорите правильные ответы на вопросы. Как вас не будут просить об этом. Как только вы это сделаете, то сразу же человек, «попавший», давший верную идею, становится лидером, авторитетом. Поневоле остальные члены шестерки будут ориентироваться на него. Картина полностью исказится. Кроме того, девальвируется сам вопрос. А может быть,

в интересах дела вы захотите его снова задать другому составу — для сравнения — или даже той же шестерке, но в другом раунде?

Так, сменяя друг друга, постепенно наращивая темп, все быстрее вертится «мельница» нашей игры. Проходит 12 раундов. Все сыграли по два раза. Перерыв.

Обычно с перерыва возвращаются уже прочным тройками — игра быстро сближает людей. Тут нужно сразу оговориться, что к этому времени многие устали, уже позади кульминация, когда не только игроки за столом, но и группы ожидающих своей очереди громко и увлеченно, позабыв обо всем на свете, обсуждали очередной вопрос. В такие моменты обсуждение почти невозможно остановить. Звонки, удары в гонг не действуют. Это точка наивысшего накала. Она проходит, наступает некоторая усталость. Нужно ли прекращать отборочный тур? Ни в коем случае. Ведь едва ли не основным качеством знатока является выносливость и физическая закалка. Он должен быть настоящим марафонцем, ибо настоящая игра будет очень тяжелой и продолжительной. Более того, так же как одни под влиянием усталости «скисают», так другие вдруг обретают "второе дыхание", становятся настоящими бойцами. Все это говорит за то, чтобы мы начали еще один, главный этап отборочного тура. Назовем его "Второй мельницей".

Все идет так же, как и на первом этапе «Мельницы». Меняется только способ посадки игроков. Если на первом этапе смена была очередная, принудительная (встает первая тройка, садится третья и т. д.), то сейчас этот процесс происходит следующим образом: каждой тройке предоставляется свободный выбор партнеров. Другими словами, на первый раунд садится первая тройка и любая из оставшихся пяти троек по ее выбору. Количество раундов в этом составе определяет режиссер или ведущий отборочный тур. То есть играют ровно столько, сколько нужно, чтобы составить свое мнение о каждом абитуриенте. Обычно на тренировке одна шестерка играет от одного раунда до трех — четырех. В это время вторая тройка уже намечает себе партнеров и садится играть вместе с ними. Такая система, во-первых, дает максимальную возможность каждому сыграть с каждым, а во-вторых, предполагает уже наличие тактических и стратегических качеств у игрока. Ведь партнеры, пожалуй, самое важное обстоятельство для успешной игры.

Даже блестящий игрок может «угаснуть» в неудачном составе. Например, наличие двух ярко выраженных лидеров в шестерке неизбежно приводит к провалу одного из них. Выживает, как говорится, сильнейший.

Каковы же критерии при отборе? Что и говорить, дело это

сложное и ошибки неизбежны. Важно, чтобы их количество было по возможности наименьшим. Прежде всего увлеченность самой игрой. Это бесценно, так как в будущем предполагает рост игрока за счет других, приобретенных уже в клубе качеств. Увлеченность не обязательно выражается громким, поверхностно «активным» обсуждением. Тут возможны тихие варианты. Главное — это полное погружение в стихию вопроса и обсуждения. Абсолютное отвлечение от всех посторонних обстоятельств. В этом процессе неизбежно проявляются глубинные, личностные качества, закрытые для глаз посторонних при обычных условиях. Бывает, что на «знакомстве» и даже на «разминке» сидит скромный, тихий, зажатый человек, как бы случайно забредший на тренировку. Но стоит ему оказаться за игровым столом, его не узнать, он преображается прямо на глазах. Бывает, конечно, и наоборот. Пришел разбитной, «всезнающий» парень, в кулуарах явно лидирующий даже среди незнакомых ему людей, но вот он сел играть… и сразу погас.

Итак, прежде всего увлеченность, затем, конечно, оригинальность, нестандартность мышления.

Часто бывает, что человек очень «много» знает (берем это слово в кавычки, так как подразумеваем только количественную категорию) и ищет выход своим знаниям, ищет себе слушателей. Подобный партнер очень неудобен в игре. После первого же сигнала он начинает свою «речь» и заканчивает ее по истечении минуты. Его речь заполнена до отказа научными терминами и не относящимися к делу фактами и событиями. Но говорится все это с таким апломбом, с таком уверенностью, что бедные знатоки не успевают и рта раскрыть, как минута уже оканчивается. Эти люди бесполезны в игре, хотя на них удобно оттачивать партнерам чисто бойцовские качества.

Нужно иметь смелость, решительность, чтобы прервать этот поток красноречия, а ведь решительность, даже жесткость тоже нужны будущему знатоку. Оригинальность мышления предполагает мгновенный отказ от уже найденного решения и выход на совершенно другой способ, другое «видение» вопроса. Тут не обойтись без примера. Скажем, такой вопрос: почему в Японии часто украшают чайный стол камелиями? Сразу же сыпятся ответы типа "это историческая традиция" или ищут истоки в японской икэбане. Отличаются при этом наши говоруны-эрудиты, которые вываливают на игровой стол все свои познания о Японии, ее культуре, традициях, чайных церемониях, дают краткие исторические сведения и т. д. и т. п. Но находится игрок, который тут же прерывает говорящего и заявляет, что, возможно, камелии по запаху, по своему аромату составляет с чаем

необходимый букет (!). Затем другой знаток выдвигает новую идею: "Может быть, слово «камелия» по своему значению расшифровывается как благоприятствующая чаепитию". Следует другая оригинальная идея: "Может быть, вкус чая меняется, если рядом с ним или даже в самом чае плавают листья камелии". Затем новая, нестандартная мысль: "А не одно ли это и то же — камелия и чай? Может быть, это один вид растения, поэтому его и ставят на стол". И т. д. и т. п. Как видите, горизонты подачи новых идей беспредельны.

Умение вовремя взглянуть на привычную вещь с неожиданной, новой стороны — непременное качество знатока.

Но вот заговорили все разом, не слышат друг друга, каждый хочет «разгрузиться» от собственных, как ему кажется, оригинальных идей, а тут как раз и звучит сигнал, призывающий к концу обсуждения. Какую идею выбрать в качестве ответа? Да их и не запомнил никто, что там не запомнил, даже не слышал! Но находится человек, который все слышал, все запомнил, главное отобрал, более того, во время обсуждения пытался «потушить» бессмысленное красноречие одного и, наоборот, «укрупнить» одну реплику, но очень ценную, другого.

Этот человек обладает необходимым качеством для знатока — он организатор обсуждения, диспетчер идей и версий. Без него шестерке очень трудно. Но может быть и наоборот — обсуждение, минута, как говорится, "не пошла". За столом нависла тягостная тишина. Все подавлены своей неудачей, а секунды бегут, тут малейшая шутка, острота сразу меняют атмосферу за столом, и глядишь, дело двинулось веселей, такие люди тоже необходимы, неунывающие, веселые, компанейские, **контактные люди**.

Список полезных качеств знатоков можно было бы продолжить, особенно ценно сочетание двух, а может быть, и более качеств в одном игроке.

Ну и, конечно, эрудиция, чистые знания, о них тоже забывать нельзя. Но эрудиция обязательно должна сочетаться со способностью **кратко излагать суть** необходимого.

Итак, если коротко суммировать сказанное, то получается, что состав игроков далеко не однороден. У каждого из них как бы своя роль (или роли). Вот на эти роли и надо подбирать хороших исполнителей. Каковы же эти роли?

Как уже было сказано, прежде всего это **генератор идей**, то есть человек, способный в условиях дефицита времени выдавать энное количество новых, нестандартных идей для решения данной проблемы, данного вопроса. Хорошо, если в шестерке не один, а два-три генератора идей.

Затем так называемый **"эрудит"**, то есть человек,

обладающий огромным запасом самых разнообразных знаний. Именно он подхватывает идею и может развить, обосновать либо отвергнуть ее.

Затем **диспетчер** — чаще всего он и становится лидером, капитаном шестерки. Диспетчер держит в своих руках все нити обсуждения, организует его, более того, когда надо, принимает волевое решение и «назначает» отвечающего. Так что, кроме всего прочего, диспетчер должен обладать еще и отличной интуицией.

Остаются еще две роли, наличие которых в шестерке очень желательно, но не обязательно.

Это — **мозговой резерв**. Человек до поры как бы выключен из обсуждения, абстрагирован от звучащей информации и потому способный создать глобально новый поворот, подход к обсуждаемому вопросу. Перевести, скажем, вопрос "на знания" в вопрос "на наблюдательность", то есть задействовать абсолютно новые качества у знатоков и резко повернуть ход размышлений.

И, наконец, это — **душа шестерки**, пожалуй, самый неунывающий и контактный игрок, с которым просто приятно посидеть в одной компании. Это он разряжает своей шуткой затянувшиеся паузы, все время повышает тонус игры, создает жизнерадостную, свободную, импровизационную атмосферу за столом, тот микроклимат, при котором только и возможно настоящее творчество, настоящая игра.

Кстати, как ошибаются те, кто формирует команду по профессиональному принципу, скажем — я биолог, ты физик, у нас еще есть литератор и музыкант, значит, нам не хватает химика и спортсмена, — такая шестерка обычно просто ничего не может.

Но наш отборочный тур еще не закончен. Ведь мы еще с вами не знаем результатов. Сколько же туров, сколько раундов прошло? Сколько нужно иметь прекрасных тренировочных вопросов для отборочного тура? Давайте подсчитаем. Для разминки — вопросов 5–6 минимум. Затем для "Первой мельницы" — 12. Итого уже 18–20 вопросов. И для "Второй мельницы" минимум 20 плюс резерв — вопросов 10. Получается, что, не имея в наличии 50 полноценных вопросов, нечего и выходить на отборочный тур.

Итак, вопросы разыграны, за 50 раундов устали все — и игроки, и устроители. Наступает развязка. Решающий момент. Игрокам раздаются карточки с надписью "Шестерка, в которой вы хотели бы играть" и шесть пустых строчек. Вернее, пять из них, ибо первая строка уже заполнена — там стоит фамилия игрока, к которому эта карточка попала. Карточки розданы, у всех есть ручки и карандаши. Проводится последний круг знакомства.

Каждый из присутствующих еще раз называет свою фамилию, имя. Игроки внимательны, ибо сейчас они сами, да, именно сами будут определять, кто прошел, а кто не прошел отборочный конкурс. После окончательного знакомства дается пять минут для размышления и для заполнения карточек. Затем карточки собираются. Для абитуриентов конкурс окончен. Назначается время и место, где можно будет узнать результаты отбора.

Для режиссерской группы начинается последний этап — подсчет голосов, принятие окончательного решения.

Перед нами общий список всех участников отборочного тура. После каждой фамилии целый ряд незаполненных клеток. В них ассистент проставляет крестики — голоса тех, кто хочет играть с этим человеком. В итоге мы против каждой фамилии имеем цифру — индекс популярности этого человека среди остальных игроков. Для чего это делается? Для того чтобы уберечь нас от грубых ошибок. Ведь цели и у нас, и у будущих игроков едины. Все мы заинтересованы как можно в более сильном составе. Мнение коллектива, как правило, объективно и нелицеприятно. Конечно, каждый хочет играть сам, поэтому его фамилия и стоит заранее первой. А вот остальных он выберет по своему усмотрению.

Интересно будет сравнить ваше мнение, ваши оценки с оценками в этой сводной таблице. Сравнить, еще раз продумать и принять решение. Конечно, последнее слово за вами. Но не следует нарушать два правила. Если кандидатура, отобранная вами, оказалась **абсолютно непопулярной** среди игроков, лучше отказаться от нее. И наоборот, если общий любимец для вас **абсолютно неприемлем**, не берите его тоже. Но обычно такие ножницы случаются очень редко. И свидетельствуют лишь о некоем сговоре среди игроков. Как правило, ваши оценки и оценки коллектива совпадают, и вы с легкой душой объявляете результаты отборочного тура.

Итак, предположим, мы выбрали (с помощью самих игроков) 6 человек из 18. А сколько вообще должно быть в "Клубе знатоков"? Опыт показывает, что это число должно быть кратным шести. Скажем, 12, 18, 24 и т. д. В то же время бесконечно увеличивать количество членов клуба — значит в конце концов сделать его неуправляемым, размыть, девальвировать само знание «знатока». Поэтому мы в своей практике остановились на числе 36 (6х6). Это число кажется нам предельным, и если мы хотим принять новых членов, то необходимо создать механизм для объективного, а не субъективного создания вакантных мест в клубе.

Таким механизмом может быть только проигрыш игры. Если

шестерка знатоков проиграла, и не один раунд, а целую игру, она освобождает свои места в клубе для новичков. Всякое другое решение этого щекотливого вопроса лишь будет способствовать созданию нездоровой атмосферы, будет насаждать угодничество, групповщину. Но, предположим, у вас создан коллектив из 36 игроков. Как он должен функционировать, как и кто будет им руководить?

Прежде всего нужно сформировать рабочий орган самоуправления. Сделать это очень просто. У вас шесть шестерок. Каждая из этих шестерок по собственному усмотрению выбирает себе капитана. Вместе они и составляют совет капитанов клуба "Что? Где? Когда?", который уполномочен решать все текущие дела между общими собраниями членов клуба. Конечно, такие принципиальные вещи, как изменение правил игры, отчисление из клуба за какой-нибудь дисциплинарный проступок и другие серьезные вопросы, после обсуждения на совете выносятся обязательно на общее собрание. Совет капитанов выбирает из своей среды председателя совета, ответственного секретаря, технического директора, руководителя пресс-центра и т. д. Впрочем, функции эти могут быть и иными, в зависимости от местных условий и требований момента.

Не рекомендуется вмешиваться, навязывать свою волю совету или общему собранию. Тут нужно действовать только аргументированным убеждением. Члены клуба должны чувствовать себя хозяевами клуба, вершителями его судеб.

Тема фельдшера Надежды Вычугейской, г. Воркута.

Вопрос.

Почему кошка умывается чаще, чем собака?

Минута обсуждения.

Вспомним, как умывается кошка. Она лижет лапку и лапкой мажет себя. Может быть, это вообще не умывание? Предположим, что это своеобразная лечебная процедура. Мы слышали, что разные звери лечатся собственной слюной. Значит, кошка занимается так часто лечебной профилактикой? Или, скажем, собака, как существо более домашнее, просто надеется, что ее вовремя выкупает хозяин? О кошке, конечно, этого не скажешь. Кошка, как известно, гуляет сама по себе. Какие только идеи не лезут в голову во время этой минуты. Но надо высказывать именно все идеи, какими бы дикими они нам ни казались. Итак, еще версия: собака более чистоплотна в быту. Кошка целыми днями шатается по разным свалкам, чердакам, подвалам. Естественно, ей приходится чаще умываться. А может быть, кошка просто лижет свою лапу, как медведь сосет ее в берлоге зимой? Рефлекс своего рода, при отсутствии пищи. Или эффект

материнства, ведь мы видели, как лижет кошка свое потомство…

Не будем больше задерживать читателя, тем более что минута на исходе.

Ответ на вопрос.

Вы заметили, какие длинные у кошки задние, «толчковые» ноги? У собаки такой разницы между передними и задними ногами нет, ибо собака на охоте догоняет свою жертву. Недаром говорят, что волка ноги кормят. В отличие от собаки у кошки способ добывания пищи, способ охоты — это засада и прыжок.

Что же может выдать кошку, сидящую в засаде, да еще ночью, когда "все кошки серые"? Ну, конечно, только запах!

Вот почему и предки кошки, и ее собратья из семейства кошачьих, и она сама, домашняя кошка, все время моется, смывает свой запах.

Несколько мелких практических советов

Например, все понимают, что лучше играть в переполненном зале, чем в полупустом. Если не в ваших силах увеличить количество зрителей, то, может быть, лучше уменьшить количество зрительских мест? Или, попросту говоря, поменять зрительный зал на менее вместительный?

Но, скажем, это не удается сделать. И вот надо начинать игру, а огромный зал зияет пустотой, пример, как правило, чем ближе к сцене, тем пустых мест больше. Может быть, в этом случае полезно объявить, что сегодня мы играем только для партера (если есть балкон и ложи) или даже только для первых пятнадцати рядов партера, и огородить по проходу шнуром этот зал в зале?

Например. Вы играете по системе "знатоки против зрителей". Причем с использованием в определенных, опорных случаях шумометра — прибора, с помощью которого вы будете определять громкость аплодисментов. Тогда, может быть, перед началом игры устроить небольшую техническую пробу? Проверить, работают ли микрофоны — ведь в полном зале они звучат иначе, чем в пустом, — работу шумометра (с объявлением децибел). Здесь не столько проверяется техника, сколько противники примериваются друг к другу. Полезное это дело — разведка боем.

Например. Вы задумывались когда-нибудь над тем, почему в спорте пользуются стартовым пистолетом, а не светофором? Ведь известно, что скорость света намного превышает звуковую. Дело, оказывается, в том, что, как утверждают ученые, именно звуковые сигналы способны резко мобилизовать различные центры деятельности у человека. Это как условный рефлекс: звучит сигнал и приходят в движение определенные силы в организме человека. Поэтому при подготовке к игре лучше определить, сколько нужно всего звуковых сигналов, собрать их вместе и попробовать распределить между ними их функции, роли. Вот этот резкий громкий сигнал годится на начало минуты обсуждения, он же может обозначать конец минуты; этот сигнал потише, с вкрадчивым тембром, он годится, чтобы предупреждать о том, что осталось всего 10 секунд до конца обсуждения. У этого сигнала раскатистый звук. Он может объявлять о начале каждого раунда и т. д. и т. д. В качестве сигналов могут быть использованы и электронный таймер, и сирена, и гонг, и звонки

разных тембров, и даже тарелка от ударной установки. Ну, а на шее у ведущего может быть обычный… свисток, это для непредвиденных, чрезвычайных моментов в игре.

Мне кажется, следует рассматривать "Клуб знатоков" в качестве полноправного члена в системе коллективов того или иного Дворца культуры или клуба. Наравне, скажем, с эстрадной студией или с драматическим народным театром или с духовым оркестром. Нецелесообразно же создавать оркестр только для одного выступления или для разучивания лишь одной музыкальной пьесы. Так и "Клуб знатоков" незачем создавать, имея в виду лишь одну игру. Более того, поскольку это дело новое, у него еще нет своего постоянного зрителя, своих поклонников, поэтому от повторения игр, от ритмичности их повторения популярность должна возрастать в геометрической прогрессии. Необходимо продумать и огласить принцип, систему календарных игр и финальной игры. Кто с кем встречается и как, каким путем выходит в финал. Это должна быть простая, доступная для всех система игр, может быть, позаимствованная у того или иного вида спорта.

Например. Если вы заглянете в зрительный зал театра, то по тысячам мелких, но знакомых вам с детства признаков вы сразу установите, что здесь идет драматический спектакль, или оперный, или мелодрама, или просто концерт. А ведь жанр игры, жанр документального спектакля мало кому известен. Поэтому с первого взгляда всем должно быть ясно — в этом зале сейчас идет **Игра**. Должно быть ясно, кто именно с кем играет. Кто выигрывает, с каким счетом и сколько раундов уже прошло. Это все надо подавать декоративно — крупно. Может быть, над залом в качестве символа нашей игры будет парить изображение совы? А каковы эмблемы враждующих команд? Как подчеркнуть расположение этих команд в пространстве? Если схема игры "знатоки против знатоков", то по центральному проходу через весь зал, прямо на сцену, может пройти яркая цветная полоса. Продолжение протянется вглубь сцены и, может быть, даже на задник, вообще разделив все игровое пространство на «левых» и «правых». А если схема игры "знатоки против зрителей", то, может быть, эта яркая полоса пройдет по просцениуму и далее по порталам сцены?

Например. Игровые столы, кресла для знатоков ни в коем случае не должны повторяться в остальном интерьере. Столы должны быть массивны и строго одинаковы, кресла — удобны, мягки, солидны, с высокой спинкой. С первого взгляда должно быть очевидно — здесь сидят знатоки.

Например. Хорошо бы резко отделить время самой игры от

подготовки к ней. Ведь и спектакль начинается со звонков, а потом свет в зрительном зале гаснет. Так и у нас, хорошо бы после звукового сигнала на начало игры одновременно сделать резкую перемену света, пригасить зал и ярко осветить игровые столы.

Например. Если в зрительном зале нет центрального прохода на сцену, а есть очень вместительный балкон и игра идет по принципу "знатоки против знатоков", то, может быть, следует делить болельщиком той и другой команды не на «левых» и «правых», а на «нижних» и «верхних»? То есть за одну команду болеют зрители на балконе, а за вторую — в партере?

Например. Если по техническим причинам одновременно в этом зале могут работать только три микрофона, а вам нужно озвучить и два игровых стола, и комиссию по отбору вопросов, и стол учредителей для вручения призов, и самого ведущего? Может быть, в этом случае следует оставить микрофоны только на столах у знатоков и в руках у ведущего. А уж сам ведущий в нужный момент будет озвучивать со своего микрофона любое событие, происходящее на сцене и в зрительном зале.

Например. Когда вы припаяете стрелку к волчку — игрушке, он при кручении может потерять устойчивость. Для этого ножку волчка рекомендуется утяжелить. Снизу эта ножка полая, можно влить туда свинец или олово.

Например. Для того чтобы разбить поверхность игрового стола на отдельные секторы, можно взять обыкновенный хула-хуп и кольцо это раскрасить в разные цвета, таким образом, чтобы каждый отрезок соответствовал по размерам конверту или карточке с вопросом. Затем из центра стола к каждому сегменту кольца нужно протянуть и приклеить к столу яркие разграничительные линии. Для этого пригодится цветной ракорд. Вот и готова «рулетка» для игры в "Что? Где? Когда?".

Например. Если шесть знатоков сидят за круглым столом, каков должен быть диаметр этого стола? То есть на каком расстоянии игроки находятся друг от друга? "Какая мелочь!" — скажете вы. Но давайте рассмотрим мизансцену. Вы заметили, что когда люди спорят, причем остро, отстаивая свою точку зрения до конца, то они — эти спорщики — всегда оказываются на некотором расстоянии друг от друга? Спор, перерастающий в конфликт, требует еще большего пространства. Может быть, это пространство, эта "ничейная земля", позволяет форсировать голос, бросать свои аргументы резко. А может быть, нам так удобнее спорить, потому что мы видим противника целиком, всю фигуру, а может быть, существуют и другие причины, но тем не менее это так. Я, во всяком случае, еще ни разу не видел двух

спорящих людей "нос к носу". "Нос к носу" — это, скорее, мизансцена задушевного разговора. Каковы же наши задачи, задачи диспута на заданную тему, коллективного решения вопроса? Мизансцена должна, с одной стороны, позволить игроку достаточно «отстраниться» от остальной группы, чтобы удобнее было отстаивать свою, особую точку зрению, с другой стороны — он не должен терять чувство локтя, ему необходимо ощущать себя членом спаянной группы. Опыт подсказывает, что оптимальной расстояние между игроками должно быть в этом случае примерно один метр. А диаметр стола — полтора метра.

Техническая сторона дела только подтверждает правильность нашего вывода. Стоит шестерке сесть за стол меньшего размера, как она перейдет на келейный разговор, неразличимый в зале даже при большом усилении. Если шестерка садится за большой стол, группа тут же расколется. Слова будут падать, как недолетевшие до противника пули. Партнеры просто перестанут слышать друг друга, а значит, прервутся связи. Это конец игре. Еще раз вернемся к игровому столу. В театре актеров посадили бы полукругом — лицом к зрительному залу. Нам этого делать не стоит. Ставьте шесть кресел для игроков строго симметрично, относительно центра стола, на одинаковом расстоянии друг от друга. Ведь это и спектакль, и игра.

Например. Где место самого ведущего во время игры? Ведущего можно сравнить с блуждающим форвардом. Зона его действия — вся зона игры. Поэтому микрофон у ведущего на длинном гибком шнуре и лесенка должна связывать сцену с зрительным залом. Вообще ведущий, пожалуй, единственный человек, который проводит всю игру на ногах, так ни разу и не присев. Поэтому у него и нет своей точки, своего места, своего кресла. Он должен каждый раз оказываться в нужное время в нужном месте, в самой «горячей» точке игры.

Тема кандидата технических наук Николая Ульяновского, г. Москва.

Вопрос.

"Saepe stilum vertas" (сепа стилум вертас — русская транскрипция), что в переводе с латинского значит: "Чаще переворачивай свой стиль". Эту фразу любили повторять древние римляне. Зачем стиль нужно так часто переворачивать?

Минута обсуждения.

Ключевое слово в этом вопросе, конечно, «стиль». Найти его в латинской фразе нетрудно: «стиль» — «стилум». Можно вспомнить, что в Древнем Риме писали на восковых дощечках. Возможно, кто-нибудь из знатоков обнаружит корневую связь между словами «стиль», "стилум", «стилет».

Стилет — это кинжал. Может быть, такими кинжалами, такими палочками с заостренным концом писали на восковых дощечках? Зачем же эти палочки переворачивали? Логический тупик. Начнем с начала. Общий философский смысл этой фразы понятен. "Переворачивай свой стиль" — значит, совершенствуй, оттачивай его. Палочку, «стилум», тоже, наверное, надо было оттачивать. От употребления палочка притуплялась, вот ее и переворачивали другим, тоже острым концом.

Выходит, что совершенствовать стиль — значит, с точки зрения древних римлян, просто больше, чаще писать.

Ответ на вопрос.

Знатоки были близки к победе. Им не хватило лишь одного шага, одной логической ступени.

Вряд ли палочка «стилум» могла притупляться о мягкую восковую дощечку. «Стилум» надо было переворачивать именно потому, что второй конец был тупым. Этим тупым концом римляне «стирали» написанное. Теперь смысл латинской фразы становится более точным. Действительно, чтобы стирать допущенные ошибки, то есть совершенствовать свой стиль, надо чаще переворачивать палочку — "стилум".

Популярность — что это такое?

Многие из нас не любят это слово — относятся к нему с подозрением. Если наша игра не удалась, если публика осталась к ней равнодушна, если зал не был полон, а в середине игры еще более опустел, то мы обычно утешаем себя: "Зритель плох, ленив, его не интересуют знания (юмор, нравственный рост и т. д.). Ему, этому зрителю, только бы потанцевать, сходить в буфет…"

И мы довольствуемся отзывом своего приятеля или родственника, почти в полном одиночестве просидевшего всю игру. "Неплохо! — говорит этот приятель. — Я лично получил большое удовольствие".

Мне кажется, любая игра, проходящая в клубе или во Дворце культуры, должна собирать полный зал. Игра по своей сути должна быть желанна для публики, надо, чтобы в нее хотелось играть. Иначе играть не стоит.

Популярность, пожалуй, главный объективный критерий успеха. Когда пишут о популярности, обычно тут же добавляют: "Но какой ценой?" Тут же словечко "кассовый успех", или "в результате снижения художественных критериев", или "отмечено плохим вкусом", и т. д. и т. п. Выходит, достаточно снизить критерии и внести «вкусовщинку», как зритель тут же повалит в зал? Нет, и еще раз нет! Публика, я лично в этом убежден, всегда выбирает действительно лучшее, но лучшее по результату, а не по намерениям. Публике, увы, нет никакого дела до благих пожеланий, до целей и задач, которые ставили перед собой создатели зрелища. Она оценивает только конечный результат вашего труда, овеществление ваших намерений. Ведь желать, хотеть может каждый — осуществить желаемое может лишь профессионал, мастер своего дела.

Давайте спокойно разберемся, что такое популярность игры, из чего слагается ее успех, признание?

> **Популярность** -
>
> · доступность изложения, простота (первое значение);
>
> · известность, общественное признание (второе значение).
>
> *(Толковый словарь русского языка. Под ред. Д. Н. Ушакова).*

Прежде всего простота, доступность изложения. То есть ваше искусство должно быть **понятно**, тогда оно может быть оценено.

Вы должны как художник говорить на понятном для публики языке. Если мы не понимаем друг друга, то какой смысл вообще в нашем общении?

Но доступность изложения только фундамент популярности — само здание еще надо построить. Прежде всего необходимо «видеть», "представлять себе" гипотетического зрителя. Кто он? Каково его лицо? И тут мы чувствуем, что облик этот для нас расплывчат, многозначен.

У нашего гипотетического зрителя поистине тысяча лиц! И каждый зритель, каждое «лицо» должно себе найти "продукт по вкусу" в нашей игре. Конечно, это не значит, что мы должны сочинить нечто вроде винегрета, хотя и этот способ часто выручает режиссеров. Нет, напротив, в одном и том же произведении, в одной и той же игре, в одной и той же структуре каждый зритель должен увидеть свое, сделанное для него лично, по его вкусу, тогда он, она, они — все будут довольны.

В игре должен быть настоящий спортивный азарт, жесткое спортивное противоборство, и только в этом случае любители спорта придут посмотреть вашу игру.

В игре должна быть драма, неожиданные повороты сюжета, взлеты и падения героев, остро закрученная интрига, и тогда на нее придут те, кто любит все виды драматического искусства, театр и кино.

В игре должно все быть неподдельно, импровизационно, несрепетированно, все рождается в данный момент, на глазах у зрителя. Вы должны показать кусок подлинной жизни человека, жизни такой, как она есть, и тогда вашу игру будут смотреть те, кто хочет делать собственные выводы из того, что он сам видит и слышит. Другими словами, хочет сам «переваривать» пищу искусства.

Игра должна быть насквозь пропитана современными ритмами. Более того, ее необходимо построить на этих динамических ритмах. Речь идет не только о музыкальных включениях, но и о "музыке форм", о режиссерском, драматургическом мышлении. Сделайте все это, и вы получите в качестве зрителей новый отряд людей, остро чувствующих, увлекающихся ритмами нашего времени, нашего дня.

Игра должна жестко подчиняться закону: в минимум времени максимум информации. А как часто мы с вами путаем информацию со словами, с разговором, как часто мы говорим зрителю то, что он знает и без нас, доказываем то, что он не намерен оспаривать, и, наоборот, увиливаем от прямых ответов на те вопросы, которые зрителя интересуют.

Ну, а просто эрудированные люди? Им хочется узнать еще

больше, потребить максимальное количество информации, как таковой.

Они ищут эту информацию в игре. И если найдут, тогда они игру полюбят, тогда они будут в нее играть…

Ну, а если ничто из перечисленного выше данного зрителя не интересует? Если у него на это просто нет свободного времени? Если он, этот зритель, готовит себя к определенному жизненному поприщу и все свои силы тратит именно на это? Тогда именно в вашей игре он должен научиться конструировать свою личность, оттачивать свои способности, выходить победителем из любых стрессовых ситуаций. Он может научиться принимать решения в экстремальных обстоятельствах и при этом сохранять самообладание и способность к хладнокровному логическому мышлению. Как только этот зритель поймет это, он будет играть в вашу игру.

Ну, а если он, зритель, от рождения замкнут, зажат, если он в обществе теряет себя, страдает от этого и еще более отчуждается, тогда ему просто необходимо играть вместе с вами! Он должен поверить, что в этой игре он может самоутвердиться, заново обрести себя, что в игре он станет контактным, общительным человеком, что у него появится вкус к коллективным действиям, чувство локтя, что он научится понимать своих товарищей и они начнут понимать его. А там, где понимание, там и признание, любовь.

Этот список, перечень зрительских групп можно было бы продолжить, по существу, ведь он бесконечен, как бесконечна сама жизнь. И каждая группа должна найти себя в этой игре.

Вы бросили камень в воду, и вот от него пошли круги: один, два, три, десять, двадцать, сто… И каждый круг — это определенный зрительский интерес, это определенный отряд зрителей.

Сколько же их надо, чтобы дело ваше стало популярным?

Вместо послесловия

Как отличить существенное, деловое в режиссерской работе от красивых, но абстрактных рассуждений? Подлинное режиссерское решение можно заимствовать, а рассуждения заимствовать бессмысленно. Впрочем, даже чтобы заимствовать, нужны способности, талант.

Практические предложения, решения и советы в этой книге не для повторения, копирования. Единственная ее цель — возбудить в читателе здоровое любопытство, вовлечь его в сложный и прекрасный мир игры.

Однажды Бернарду Шоу задали вопрос: "Как всегда быть молодым?" Великий Шоу спросил: "А в молодости вы делали ошибки? — и продолжил: — Так постарайтесь их делать всю жизнь, и как можно больше!"

Не так уж это плохо — пробовать и ошибаться, снова искать и снова делать ошибки, испытывая при этом пьянящее чувство внутренней раскрепощенности и свободы.

Играя, мы становимся моложе, может быть, в этом и есть феномен игры.